XBOX大陆行货发售日确定!?三大硬件瓜分中国市场?

2004 20

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



独家赠品

幻想水浒传IV人物立牌 随机获取一款

5款热门游戏迷你海报

超细攻略5连发

传说的斯塔菲3

召唤之夜 铸剑物语2

幻想水浒传IV

太阁立志传5

猎头者 救赎

游戏特稿

约会十年 特辑壹

电软众盘解业界时局关键点

转瞬已成绝唱的历史「十年坐标」

游戏业用了3600多天来改朝换代,来颠覆传统，来把累赘淘汰。虽然这里面总有那么点不可告人的猫腻，但游戏本来就是个商业得彻底的东西

软硬科普·打机免费教学

EYETOY热点问题串烧

入门级打机设备厚道攻略

第一时间12款新作速报!

合金装备 迷幻剂

生化危机4/决战III

罗马暗影/NEO魂斗罗/忍者神龟2/波斯王子2

终结者3 救赎/BURNOUT3/ADENT RISING

星球大战 旧共和国武士2/横行霸道 圣安地列斯

电击收藏

冠军如何下神坛

北京冠军如何痛失北通杯

女忍高手创新高2'30"54

樱大战V最新五分钟精彩直击

莎木ONLINE首席动画绚彩荧屏

次世代传媒

www.vgame.cn

www.magiczone.cn

杂志+光盘+赠品 三位一体价 9.8元


KONAMI
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER
WINTER 2004
PlayStation.2
Renting and Making Transmittable of this Record is Forbidden. MADE IN JAPAN ©1987 2004 Konami Computer



现在预定【METALGEAR SOLID SNAKE 3 SNAKE EATER】的玩家将有机会得到使游戏本篇更加充满乐趣的Premium Key Disc——【METALGEAR SOLID SNAKE 3 SNAKE EATER-THE FIRST BITE-】

此特典包括一张音乐CD，收录曲目：

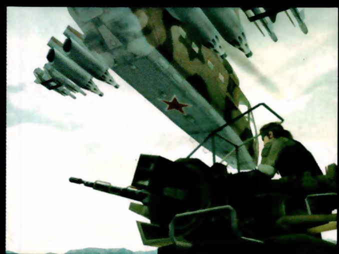
SOUNDTRACK

1.Snake Eater (abstracted camouflage)
  vocal by Cynthia Harrell
2.Infiltration Into The Jungle
3.Escape
4.Chivalry
5.The Treading Behemoth
6.Snake Eater(Japanese version) vocal by W.A

另外还有一张CD-EXTRA，内收录"SNAKE EATER"的原创音乐、视频剪辑与屏幕保护。以及一张可以使游戏本篇出现原创迷彩的SPECIAL CAMOUGLAGE KEY DISC!

想必每一位MGS迷都迫不及待的想得到这部特典。毕竟有了该特典就可以在游戏中得到SNAKE的隐藏迷彩.有条件的玩家当然不要错过！没机会的玩家也不必难受.请继续关注电软为您带来的MGS3相关报道.同样很精彩哦！






编辑手札

电软七人手记

尽管炎热的夏天已经逐渐离我们远去，不过编辑部里一样还是忙得热火朝天。三栖人网络社区的开张、新版的编辑点评、商城的新商品、掌机迷的半月化，每一点一滴的改变都是小编们呕心沥血的成果。不管这些变化是否可以得到读者们的认可，叫好又叫座，都欢迎大家提出自己的意见。也许你的一个创意将成为全国玩家的福音也不一定哦！



踩火象

●咋就那么多人关心我的《收藏寂静岭》呢？自我感觉虽然做得还不错，但也不至于受到那么多表扬和关心。告诉大家一个秘密——卖的差了，也没扣我工资。

●有一天，旁边一同事偶然冒出一句：关心多了，有时候是出于怜悯……

●絮白风来笑，柳摆抖清飘。燥热即将跟随校园里清脆的课间铃的到来而渐渐消退，整个人也不免精神抖擞起来。晚上睡觉更踏实的结果，就是白天精力旺盛。奉劝各位不要浪费好天气，不要再整天闷在家里打游戏了。

●最近发现游戏水平的增长，跟某些人的腰围增长呈现一定正比关系，很后悔没在以前的游戏与健康专题中加入一些自己的看法，不过这里提一下也不晚，希望自己不要步之后尘。

●编辑部里谁最重？每每一番唇枪舌剑之后，总是我以“大象”的名义，获此殊荣。

无无

●阿根廷足球表现狂野，也带着篮球开始抽疯。这两块金牌足够以星条旗为首的那些自封“体育强国”眼馋半辈子的。

●以前光见过明着抢钱的，前几天终于见着明着掏钱让人抢的了，就在玉泉路，嘉年华。幸好偶对欧美风格的玩偶没兴趣，只看上恐龟玩偶和鳄鱼玩偶，但都没拿到……



●神作再度降临地球，只不过偶被带到迷惑星了，还因为公共场合破坏交通被判一无期，回不来了。

●最近迷恋喝酸奶，但喝完就拉肚肚…………仍执迷不悔。

北斗

●新的学期又开始了，北斗家附近某中学的大喇叭也再度发威。每天一大早听着喇叭中播放出来曾经熟悉的声音，真的是非常怀念——“暑假”中可以安心睡懒觉而不被打扰的清晨。

●最近在“宿命2”经典回顾时首先将蛋炒饭修炼到了顶级，同时为了减少做饭时间尽可能多地挤出游戏时间来，现实中的蛋炒饭级别也跟着突飞猛进！尽管这是以数名好友拉肚子若干天为实验代价的。



●PS2上的幻侠乔伊入手后每天爆玩，最喜欢使用慢动作这一VFX，以致这些天骑车时每次看到红灯都会不由自主萌发出一股按住L1键冲进车流的危险冲动。

●再好吃的素炒饼如果天天吃的话也会腻味的，所以今天我让他们另外多搁了点免费的咸菜。

飞月

●本期COS角色，飞月的最爱大魔王加奈斯之女希罗！玩初代时的第一选择就是她(不是因为她的各项实力比较平均)，什么时候真人COS她一次是偶目前最大的梦想。(PS：月月的盘已经读不出来了，谁能卖偶一张啊！)

●我们的次世代商城里最近新上了不少的好东西，不知道大家注意到没有。当然，这些东西可不是随随便便就入住商城的，必须要经过我们精挑细选才行。喜欢周边的玩家不妨多留意一下哦。



●自从逼着某个夜写完手札后，就感觉自己的肩膀好沉，本来不信邪的可偏偏又赶上鬼节……(PS：奖品为某人连咬了N年的旧杯子一只，不怕死的就放马过来吧！)

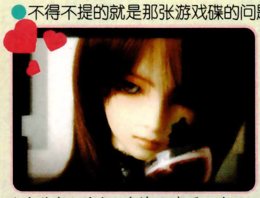
●经过漫……长的煎熬以后，终于看到《钢炼》的曙光了。敢问一声有没有人和偶一样有种想把盘扔在地上狠狠踩上两脚的冲动呢？

唯夜

●最近这个礼拜极其倒霉：被雨淋、上班堵车、打游戏不读碟、工作忙得要死不活但自己还是不满意……

●实在抱歉，被某个月亮逼着写手记，但其实看了我上面的霉运史，大家应该明白该去做什么了吧？没错，就是烧香拜佛去去邪气，我不想自己的不吉利传染诸位。

●不得不提的就是那张游戏碟的问题，到了一段动画居然就读不过去，那可是正版呀，那机器也是全新的呀……我不禁又开始悲愤地咬起了杯子。你问那个游戏是什么？猜猜看啦，我提供的信息还是不少的。如果猜对了，请来信来函去月亮处索要奖品。



↑宛若真人的迷人表情，好想要一个呀！

●突然发现，我这个人真的很记仇，记恨的是谁，大家可以猜猜看哦。如果猜对了，请来信来函去月亮处索要奖品。

宇部

●NDS与PSP的软硬件差异真的越来越大，Atlus公布的这款模拟手术游戏充分利用NDS触摸屏的性能，玩家可以用笔在屏幕上扮演主刀医生给患者做手术，最后取得电脑的评价。先不说该作的游戏性如何，单是创意方面就能给广大加盟NDS的厂商带来信心。期待它在TGS上的表现。



●周一至周五最令宇部头疼的事倒不是工作带来的压力，而是上下班的路上要乘坐拥挤得像沙丁鱼般的地铁。尤其入秋以来，空气已经有些凉爽了，可地铁内的温度却始终下不来……

●近日搜碟最满意的两张：《39级台阶》和《云海玉弓缘》，前者井非希氏那部黑白片，而是曾经国内公映、《虎口脱险》原班译制组配音的2区修复版。《云海玉弓缘》是香港1966年武侠片，本作并不注重打斗，而是以情感细腻见长。大眼美人陈思思主演。

小沛

●北京今年的夏天就一个字：冷！没想到七、八月份就这么过去了！真不过瘾！想想前几期做的“50款消暑游戏”真是有点白费了。

●我今天趁着网络故障的间歇想把我积累的游戏图片好好整理一下，结果被飞月拼命的威胁式催稿弄得一点心情都没了！特此抗议！飞月！小心操心太多会变老太婆哦！

●一直苦于没有NGC的小沛对《幻侠乔伊》垂涎已久，近日PS2版的推出终于得偿所望！可喜可贺！大家鼓掌！目标：完美通关！

●最近每天晚上睡觉之前，小沛都要玩一会儿手机上的麻将游戏，忽然发现原来手机上的麻将能够做得比许多家用机还正规，72种算番方式一样不少！于是每天早上我都会发愁脸上的黑眼圈！



GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.143 2004/20
次世代传媒 VGAME.CN



本期封面：战国无双 猛将传

特别策划

电软众盘解业界时局关键点·十年坐标……26
十年断章——VF系列研究·续……102

新闻聚焦

美国著名游戏公司ACCLAIM宣布破产……4
PSP公布详细规格，性能堪比PS2远超NDS……6

攻略人行道

幻想水浒传IV……56
真实限界……64
传说的斯塔菲3……68
猎头者 救赎……72
召唤之夜 铸剑物语2……80

游戏研究所

太阁立志传V……36
特鲁内克大冒险3A……40

格斗天书

街头霸王III 3rd 幻影阵基础……96
罪恶工具XXR 系统超详细攻略……99

无双报道

决战III……10
罗马暗影……12
合金装备 迷幻剂……14
最终幻想VII 少年归来……16
NEO 魂斗罗……17
生化危机4……18
终结者3 救赎……19
星球大战 旧共和国武士2……20
波斯王子2……21
ADVENT RISING……22
BURNOUT3……23
横行霸道 圣安地列斯……24
忍者神龟2……25

科普园地

EYETOY热点问题串烧……86
AR系列金手指使用方法详解……87
入门级打机设备厚道攻略……88
3DCG的制作过程……90
全球首款商用LED背光电视……91

其它栏目

编辑手札……2
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……8
编辑点评……32
日文地狱……44
RPG怪物事典……45
闯关族的家……46
大墙画廊……50
秘技天地……94
足球学堂……106
市场风标……110
女性游戏花园……112
闲扯游戏吧……114
龙哥热线……118
新作游戏发售表……120

电击收藏 VOL.40

- 动作第一刻 莎木 在线
- 国产玩家团 女忍
- 动作第二刻 樱大战5
- 大象开口 大象说戏（分裂细胞3·混沌效应） 开口点播（《素敌》、《光》）
- 日本游戏销量排行榜
- 北通实况精英赛（下）
- 精选百分百 寂静岭4·房间 最终话
- 日文地狱 火影忍者之小樱篇
- 精选MV 捉猴大乱斗

GAME INDEX

PS2

决战III……10
罗马暗影……12
NEO 魂斗罗……17
终结者3 救赎……19
波斯王子2……21
BURNOUT3……23
横行霸道 圣安地列斯……24
忍者神龟2……25
太阁立志传V……36
幻想水浒传IV……56
真实限界……64
猎头者 救赎……72
街头霸王III 3rd……96
罪恶工具XXR……99
胜利十一人8……106

PSP

合金装备 迷幻剂……14
最终幻想VII 少年归来……16

GBA

特鲁内克大冒险3A……40
传说的斯塔菲3……68
召唤之夜 铸剑物语2……80

GC

生化危机4……18
波斯王子2……21

XBOX

星球大战 旧共和国武士2……20
波斯王子2……21
ADVENT RISING……22
真实限界……64
猎头者 救赎……72

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京61-66信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

事件 EVENT 美国著名游戏公司Acclaim宣布破产

本刊美国专讯　拥有17年历史的著名游戏发行商Acclaim已于最近宣布破产，这是近年来倒闭的规模最大的一家欧美厂商。据说，Acclaim高层正在进行“第七章”破产清算，以便将公司资产转交给债权人。

Acclaim的首席财务官杰拉德·阿果格利亚(Gerald Agoglia)在9月2日证实了破产消息。他对于公司最终走到这个局面表达了深深的遗憾。与之相对应的，Acclaim已在全球范围内裁员600人，而这些失业员工并没有得到任何形式的经济补偿。

“27日上午12点15分召开了一次简短的会议”，一位不愿透露姓名的前员工说道，“杰拉德在会上通知我们，公司已经无法筹集到新的贷款，所以只能申请破产保护……他对我们的工作表示了感谢，而后就让我们带着自己的东西离开这里，并给了我们15分钟来处理这些伤心的事情。”

另一位前Acclaim员工则表示：“有很多人在这里工作了10年或者更长的时间，但最终我们却感觉自己是被赶走的，就连过去半个月的薪水都无法得到。对于这样的待遇，我甚至为自己过去对于公司的忠诚而感到后悔。”

大部分玩家都是通过“WWF全明星摔跤”和“NBA Jam”等运动游戏认识了Acclaim公司。该公司成立于1987年，总部位于美国纽约，并在英国曼彻斯特和美国德克萨斯等多处设有分部。2002年以后，由于“全明星棒球”和“Turok”等公司主营系列的没落，Acclaim的经营状况开始由黑转红，并最终负债6500万美金而无力偿还。

鉴于Acclaim已经撒手人寰，所以旗下Juiced、The Red Star和Worms 3D等游戏的发售计划恐怕也难以实现。业内人士认为，这些游戏或许会转由其他公司发行，而该公司的员工也表示，“前两个游戏的程序代码已经基本完成，估计公司高层会将它们卖给别的厂商。



↑Turok代表了Acclaim最辉煌的时刻。

事件 EVENT 微软不愿中国市场旁落他人 传闻行货XBOX明年1月发售



本刊讯　鉴于行货PS2和小神游的频繁举动，微软终于无法稳坐钓鱼台。此间的消息称，大陆版行货XBOX的发售日已被内定在明年年初。据说微软在做出这一决定的前几个月中，一直在对国内市场盗版泛滥的问题争论不休。但是鉴于中国市场的巨大潜力，微软经过权衡利弊终于决定在明年1月正式将行货XBOX引入国内市场。

微软官方目前还没有对上述消息做出任何回应，但是从理论上分析这是很有可能的，记得XBOX新加坡市场总监FRANK在接受本刊专访时也曾表示：只要中国政府允许，他们肯定会在大陆的正规渠道推广XBOX主机！

尽管行货XB的消息仍然停留在猜测的阶段，但是关于其对应软件的说法却已经引发了玩家的期待。据一些小道消息称，行货XB的首发简体中文版软件的数量将达到5、6款之多，此后将保持每月3至4款中文游戏的供给，而“光环”等许多XB招牌节目也将如愿在大陆推出。

软件 SOFTWARE VF RPG遭受史上最大尴尬 日本首发销量3000套堪称完败

本刊日本专讯　世嘉莫名其妙的粗制滥造注定了VF RPG在日本市场的惨败。此间的数据表明，该游戏（VF CYBER GSNERATION）于7月29日推出，首发当日，PS2与GC版的销量总和只有让人跌破眼镜的3000套，其中PS2版2191套，GC版974套，出货消化率不到15%，堪称世嘉在家用软件历史上的最大败笔。

VF RPG的制作计划最初于2001年被世嘉当作3A级作品炒得异常神秘。直到去年末，该游戏的实际情况才得以公开，但是其毫无亮点的游戏内容立刻引起了玩家的不满，一时间对于该游戏的批评之声此起彼伏。而一些未经证实的传闻则表示，VF RPG的最初计划确实是相当宏伟的，但是由于世嘉始乱终弃，对于投入经费的犹豫不决最终把神作变成了笑柄。

事件 EVENT 日本亚马逊开通PS3预约服务 玩家游戏意识超前令业界吃惊

本刊日本专讯　从日本亚马逊网站传来了一个非常有趣的消息，为了满足玩家日益高涨的游戏热情，他们已经破例开通了PSP、NDS甚至PS3主机的预购业务，而且已有10000名狂热的玩家在互联网上进行了预约。

日本亚马逊公司的女发言人宫崎惠在8月25日称：“亚马逊的预约服务只针对那些最受欢迎的产品才开放，虽然PS3、PSP和NDS发售日都还没有定论，但是玩家对于她们的期待却空前高涨，甚至是迫不及待！”

一位化名“Crystal Star”的网友在注册留言板上表示：“我听说PS3的性能将是PS2的1000倍，所以我无论如何也要第一时间把她抱回家！”可见，索尼对于PS3性能云里雾里的大放厥词还是换来了不错的成效。

根据亚马逊发布的数据，于6月9日开通的NDS、PSP的网页已有超过5000名玩家注册预约，而PS3的预定人数也达到了相当的程度。

软件 SOFTWARE 浪漫樱花与PS2心心相印 世嘉确认PS2“樱3”移植计划

本刊日本专讯　世嘉在8月25日于东京六本木召开新闻发布会，一口气公布了8个与“樱战”系列相关的作品计划。除了再次确认“樱5”的发售日期以外，PS2版“樱3”的消息也得以证实。

世嘉最新公布的樱大战相关作品发售计划

2004年9月22日	PS2“樱大战5 EPISODE 0·荒野的女武士”发售
2004年9月24日	“樱5”在东京游戏展上出展并提供试玩
2004年12月8日	樱大战歌剧CD全集发售
2004年12月22日	樱大战帝国歌剧团·花组 SUPER歌谣SHOW DVD-BOX发售
2004年秋	PC版“樱大战3·恋爱吧少女”发售
2004年末	举行巴黎花组晚会
2005年春	PS2版“樱大战3·巴黎的燃情岁月”发售
2005年夏	PS2版“樱大战5·再见了爱人”发售
未定	PS2版“樱大战物语·帝都篇”发售

事件 EVENT 微软体育游戏开发组面临解散 游戏滞销牵连76名员工遭解雇

本刊美国专讯　微软旗下的体育游戏部门“XSN Sports”将终止开发工作一年，相对应的，该部门的76名员工也面临被辞退的命运。在没有任何开发项目的情况下，XSN Sports小组似乎已经没有了存在的必要。

“XSN Sports”是微软于去年E3展公布的体育游戏品牌，至今已经发售过10余款作品，但是始终难以获得市场的肯定。以美国最热门的橄榄球游戏为例，EA的《劲爆美式足球2004》销量200万套，SEGA的《ESPN NFL 2004》也取得了60万套的不俗成绩，而微软的《NFL Fever 2004》却只卖出了16万套,这个数字甚至不及EA游戏的十分之一。

虽然微软一再强调XSN Sports只是“暂停整顿”而并非“解散”，但是随着EA把“EA Sports”搬上XBOX舞台，XSN Sports显然已经进入了两难的境地。

对于这次的裁员事件，微软方面的发言人表示：“我可以向各位保证，微软并非是轻易作出如此决定的，我们也经过了深思熟虑。微软将向这些员工在游戏领域为我们带来的贡献表示深深的感谢。”他的发言虽然非常动情，但是XSN Sports解散已成为不争的事实。这些人员今后的去向则值得关注。

惟一令玩家感到欣慰的是，尽管XSN Sports名存实亡，但是他们旗下的“网球大联盟”、“天空”等新作的发售计划却不会改变。

特报 SCOOP 索尼收购米高梅已进入最后阶段 英国经济时报认为索尼占据主动

本刊英国专讯　索尼在8月23日宣布，他们与米高梅公司就收购事宜的谈判仍在进行中，不过现阶段还无法给出最终结论。显然，索尼不愿过早地透露谈判的具体进程，但是嗅觉敏感的记者仍然爆出了相关情报。

来自英国经济时报的消息称，索尼对于米高梅公司资产评估已经结束，最终的数字是45亿美元至48亿美元之间，而索尼与米高梅的谈判也进入了关键性的最后阶段。虽然此前柯克·克尔科里恩（MGM最大股东）为米高梅的标价是70亿美元，但是索尼似乎不愿承担这一信口开河的报价，目前双方正在就这个敏感问题讨价还价。

该报纸的相关人士还透露，索尼打算以现金形式进行收购，时代华纳则想通过股票交易完成兼并。由于华纳的收购计划受到了旗下CNN创始人塔纳等一些董事的反对，因此他们的投入力度也许不如索尼那样大。

按照业内人士的估计，米高梅的经营方将在接下来的数周内决定买方人选，如无出意外的话，最终结果将在9月中旬进行发表。

软件 SOFTWARE 世嘉发表超级“Shinning Force” 中国玩家秋水望穿终圆美梦



本刊日本专讯　中国玩家对于“光明”系列的长久期盼似乎感动了世嘉，他们于今天在这里宣布：该游戏的最新作“SHINNING FORCE”（暂定名）将于明年春天在PS2上发售——这将是一款拥有宏大世界观的“超级”RPG。

日本的GAME Magazine杂志最近刊登了“SHINNING FORCE”的介绍，从他们提供的情报看，该游戏完全由3D多边形构成，故事舞台设定在一个有鸟人、兽人、机器人共存的神话世界，目前公布了3位角色，但是作为光明系列标志性的半人马骑士则还没有看到。

担当“SHINNING FORCE”人物设计的是日本著名漫画家西山优里子，据称整个游戏将加入育成、连携等许多颠覆传统的全新要素。世嘉表示，“SHINNING FORCE”会是真正意义上的超大作，为此他们将竭尽全力。

软件 SOFTWARE 光荣发表新作庆祝PS诞生十周年 “决战3”意欲挑战PS2最高极限

本刊日本专讯　曾经随PS2首发的光荣名作“决战”将在今年内推出第三部作品。该公司在8月26日于东京召开的发布会上宣布了这个令人振奋的消息。



↑以襟川阳一为首的五位光荣高层悉数登台。

事实上，“决战3”的开发工作早在今年初就已经被提上日程，负责开发工作的正是该系列的创始人襟川阳一。他在发布会上表示，虽然许多玩家因为“三国志”和“信长野望”等游戏成为了光荣的拥趸，但是让全世界认识光荣公司的却是“决战”，她在争取到大量Light Uesr的同时，也使光荣获得了商业上的巨大成功。而到场助兴的久多良木健则称赞“决战3”将挑战PS2机能的极限。

按照惯例，光荣在大会上播放了一个经过剪辑的宣传片，并对新作的特征进行了解释，其中的要点包括：游戏的开发费用在5亿至10亿日元之间；全球目标销量100万套；登场武将及合战数是前作的2倍以上；收录130分钟的CG影像等等。（详情请参看本期“无双报道”）

毫无疑问，在即将到来的东京游戏展上，光荣的“决战3”也将占有一席之地。

事件 EVENT 小神游打假玩完？仿冒品甚嚣尘上

本刊讯（记者：窗外不归的云）　神游公司在官方网站上公布辨别“行货”真伪的关键点——标志“IQUE”，已被一些利欲熏心者利用，假冒行货已经开始在市场非法流通。

经过神游公司的全力运作，行货GBA“小神游”已逐渐打开局面，正轨销售的便利已令各经销商尝到甜头。但在水货翻新品高额利润的驱使下，一些“手法高明”者已经找到翻版行货GBA的办法，一些显赫打有“iQue”标志的小神游，已难保证全是正品。

根据我刊特派员实地调查得知，由于目前购买“小神游”的主要客户群，大多不具备鉴别翻新机与原装机的能力，即便父母相伴，也多是只去注意机器上是否有神游标志，而某些商家则会以“原装小神游GBA”屏幕不耐划为由，游说顾客更换机器屏幕，并用锐屏“强行”替换，这样“iQue”标志便被留下作为了翻新配件。

此外，由于购机时顾客多要拆开包装检验机器，而商家则会游说顾客，甚至有些顾客自己就将小神游GBA的包装和说明书留在商店。这样一来，“地下工厂”便轻松具备了翻新行货GBA的主要条件。

根据我们所得消息，“电软”在此敬告翻新行货者及早停手，万不要图小利而破坏市场规则。同时也号召所有玩家，切记某些店家的小手段，不给他们可乘之机。最后，希望神游公司能及早采取措施，尽早堵住翻新行货趋势。希望在行货主机上，这钟现象不要演变成一场旷日持久的内耗战。

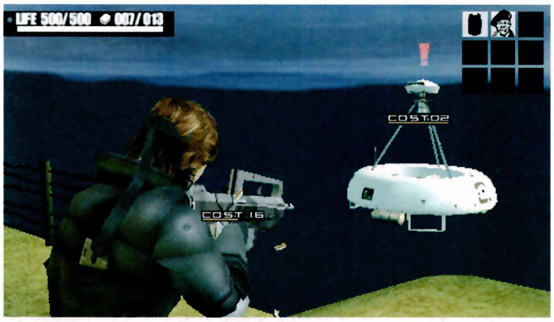


↑盗版商终究没有放过小神游，消费者应当对锐屏事件有所警惕。

特报 SCOOP PSP公布详细规格，性能堪比PS2远超NDS

本刊讯　8月下旬，索尼在美国斯坦福大学举办的微处理器及信号处理器大规模集成电路讨论会上公布了PSP主要处理芯片的部分规格，而根据已公布的这些数字来看，成品PSP的最终机能有望接近PS2的实际水平。

根据这些数据来看，最引人注目的图形处理器方面，每秒具备3500万多边形的处理能力，而它的曲面拆解处理能力，也将在很大程度上帮助程序员完成更有效率的图像描绘工作。如果Masanobu Okabe此次所言确实，那么PSP确实如同索尼所宣称的那样，不但与PS2极为接近、更在某些方面超越了PS2的现有机能。（下图为PSP版MGS）



↑小岛秀夫对于画面机能的苛刻要求在PSP上似乎出现了例外。

在较早时期的文章中，我曾经对PSP的机能做过一次略有深度的分析，可以看到，索尼在对PS2的整体性能做了评估与分析之后，有的放矢地在PSP上进行了改造，很多原本不够完善的地方都得到了较大程度的改进，比如多边形切割之类非常使用的功能，在PS2必须要通过代码来实现，而PSP却直接得到了来自硬件的支持，不但减轻了程序员的开发负担，同时还大大提高了代码的执行效率。可以说，PSP是一个精简并升级换代了的PS2。

由于内存最终扩充到了32M，现在对开发商而言前面的道路几乎已经是完全平坦的了，当然2M内嵌式显存也许会有一点点的问题，不过高达10GBps的频宽应该可以完全弥补这个小缺陷。

而PSP的实际显示效果也很有可能超越PS2在电视上的表现。绝大多数的PS2游戏都运行在640×448的解析度之下，而PSP的解析度亦高达480×272。表面上看似乎不到PS2的2/3，但考虑到高亮度LCD的实际尺寸只有4.3英寸，其清晰度将是相当出色的，当然在细节方面肯定将有所丢失，但细节对于便携式主机来说并不重要：玩家首先将会被这样细腻的画面所震撼，而不是去寻找去比较它的不足——反索尼论者自然例外。

按照目前已公布的资料来看，与NDS相比，索尼的PSP几乎可以说是全面胜出，而且PSP尤其擅长于对直观效果的修饰，因此一旦将两台主机放到一起做比较，PSP必然将获得绝大多数的支持。

从商业的角度来看，NDS的整体设计仍然有着较多的缺陷。除了外观设计比较落伍以外，在便携机最主要的液晶方面，任天堂的选择也值得商榷：与其做两块低解析度的LCD，确实还不如一块高清晰度的液晶板来得更有冲击力。用过彩屏手机的人都知道，解析度比色数更能够影响人们对显示效果的评价，手机QVGA屏与VGA屏之间的差距便有如天堑，就更不用说NDS VS PSP了。

当在效果上落败的时候，任天堂往往会习惯性地强调游戏性的重要性。但游戏性是因人而易的东西，PSP锁定的用户群范围要远远大于NDS所设想的，换而言之，NDS所强调的游戏性对于PSP的用户未必有效，但PSP的游戏性反过来却很有可能对NDS用户产生不小的影响。就比如当一个7、8岁的小孩拿到NDS的时候肯定会相当满足，但如果再给他看到PSP那如同DVD般画质的CG时他就多半会心猿意马了。

现在确实是连小学生都讨厌落伍和老土的时代了。

NDS最终的竞争优势很可能只有两个：够结实和耗电量。采用卡带系统最大的好处就是硬件的精密程度降低，虽然NDS未必如GB那样经摔，但从同样高度做自由落体运动，NDS的存活率一定远远高于PSP，作为便携系统这是极为重要并且具有相当优势的特点，但绝大多数用户买主机回家应该都不是用来重复伽利略斜塔试验的。如果产生购买的冲动是源于游戏或者画面的吸引，那么容易摔坏的结果很有可能反而能对PSP的销售起到促进作用。

反观耗电问题，诚然我们相信PSP的耗电量一定不会太低，但具有双CPU和双LCD的NDS在这方面也未必能够占到多少优势，索尼在硬件上确实做了不少设计试图尽量降低功耗，包括可调的CPU演算速度等等，最终的比较结果还是要等到实物出现后才能知晓。

可以预见的是开发商和玩家对PSP的兴趣都会更大，一个因为炒冷饭更容易、抓米更快，一个是因为够时髦够酷。而NDS的触摸屏对开发商来说压力太大——据说连N记自己都有几个项目取消了对触摸屏的支持，对低龄玩家来说甚至可以说是一个大失策：感应笔对小孩来说不但容易丢失，而且实在太危险，换了我是家长的话，对这么个容易戳伤身体眼睛的东西也得防着一点。而这，似乎已经远离了任天堂基准的方向。　文/王俊生

对于PSP、NDS的价格及发售日预测

●PSP发售日

根据索尼发布的消息，PSP将于今年末在日本发售，登陆欧美的时间则是稍后一些明年1月至3月，而SCE方面的佐伯雅司在接受记者采访时也提到了"圣诞节"、"正月"等几个关键词，那么PSP确切的上市时间究竟会是什么时候呢？

从索尼以往的惯例看，PS系主机的发售日期都与数字"1、2、3"有着不解之缘，PS的发售时间是1994年的12月3日；POCKET STATION于1999年1月23日发售；PS2的发售日则被定在平成12年的3月4日，同样没有脱离"1、2、3"这几个数字。如此看来，PSP的发售日期中似乎也会继续"1、2、3"的规律。既然索尼多次强调PSP会在今年发售，因此业界普遍认为其发售日会定在12月3日(星期5)，这样的安排不仅可以被看作是对PS十周年的一种纪念，也不会坐失圣诞商机而无动于衷。来自流通商的消息也进一步证实了上述说法，据他们预测，PSP将在"12月的第一周"登陆日本。

●NDS发售日

对于NDS的发售日期，任天堂同样没有给出一个清晰的明示，此前曾有消息说NDS将于今年11月在美国发售，而后在12月登陆日本。但是从软件的开发进度分析，这种说法的可信度似乎并不高，由于日本第三方的软件筹备工作要先于欧美方面，而且已有大量演示画面和宣传片公开，所以业界仍然认为NDS会率先在日本上市。至于具体的发售时间，稍有资历的玩家大概还记得，任氏便携机的发售日全部集中在"21日"和"14日"，所以NDS十有八九也会沿袭这一传统，加上任天堂曾暗示NDS将比竞争对手提前面市，任氏于"11月21日发售NDS"则成了许多业内人士的共识。

●PSP价格

来自近期索尼股东大会的消息称：PSP将参照游戏业的惯例，以亏本方式发售主机，而并非以家电业便携DVD的标准定价。这就意味着PSP的价格将不会高于40000日元。与之相对应的是，从日本流通领域传出的消息表明，PSP的价格已被内定为29800日元，这个价位介乎于普通手掌机与PS3首发价格的两者之间。索尼对于这种说法不置可否，但是毫无疑问，如果PSP以高于40000日元的天价发售的话，就算其拥有再多的软件支持恐怕也难以吸引消费者的目光。

●NDS价格

NDS将以低于PSP的价格发售，这几乎成为了所有人的共识。种种迹象表明，该主机将以19800日元的价格与玩家见面。任氏手掌机的首发价格一般维持在10000至20000日元之间，虽然NDS的触摸屏、语音识别等功能增加了成本，但是考虑到NDS将坚持贯彻"纯玩家"的路线，所以其价格应该不会高于20000日元，从这层意义上讲，目前在业界流传的19800日元的定位或许是个理想的选择。

参考资料(1)

PS于1994年12月3日发售；
POCKET STATION于1999年1月23日发售；
PS2于2000年(平成12年)3月4日发售。

参考资料(2)

GB于1989年4月21日发售；
GBC于1998年10月21日发售；
GBA于2001年3月21日发售；
GC于2001年9月14日发售；
GBASP于2003年2月14日发售。

参考资料(3)

GB首发价格12500日元；
GAMEGEAR首发价格19800日元；
GBC首发价格8900日元；
NGP首发价格7800日元；
WS首发价格4800日元；
GBA首发价格9800日元；
GBASP首发价格12500日元

PSP与NDS主机部分数据的对比		
机种	PSP	NDS
重量	含电池约重260克，大约相当于一个XBOX手柄的重量，与140克的GBASP相比明显会有“压手”的感觉	未发表，据试玩过的人反映，手感比PSP略轻，重量大约在200克左右
体积	长170mm×宽74mm×高23mm（含最大突起部分），宽度与PS2标准手柄相当，厚度则是PS2手柄的2/3	打开状态时长156mm×宽143mm×高20mm，合并状态时长80mm×宽143mm×高30mm
CPU	由PS CPU为基础改进而来的32位芯片MIPS R4000，主频1-333MHz，每秒边形处理能力最多3500个	具有ARM9与ARM7两枚CPU，详细规格未发表，双CPU的作用在于同时处理2个不同的画面
屏幕	4.3英寸16/9宽屏TFT背光液晶，分辨率480×272，最大发色数1677万，亮度可调整	3英寸TFT背光液晶2枚，下方触摸屏覆有高强度贴膜保护，损耗几率低
电池续航能力	最长游戏时间约10小时，播放音乐时间8小时，播放电影时间2.5小时	关灯状态的最长使用时间为18小时，开灯状态则为10小时
媒体	直径6CM特制UMD光碟，最大容量1.6GB	特制卡带型半导体，最大容量1GB(bit)，可兼容GBA软件
按键数量	14个（包含十字键），是史上按键数量最多的便携主机	11个（包含十字键），相对PSP而言略少一些，或许是由于具备触摸屏和手写笔功能的缘故
加盟厂商	全球123家	全球100家
对应游戏	日本72款，欧美方面未发表	全球120款，其中日本72款，欧美50余款

◆新闻连接

PSP对应新型液晶屏OLED

来自英国业界的消息，SCE正在谋划着将OLED液晶显示器应用到PSP主机中，据说这种特别版PSP的价格将是普通版的1.5倍，但是电池的续航时间却得以大幅提升。

OLED是Organic Light Emitting Display的缩写，即有机发光显示器。OLED技术比传统的LCD显示方式更为先进，无需背光灯，但是发光强度更大，并且具有可视角度广、节电等多项优势。

目前很多人都将OLED看作取代TFT的新一代液晶屏幕，而三星新近推出的SCH-X339手机上则已经应用到了该项技术。

网络 NETWORK

PS2网络注册会员突破1400万人 索尼表彰“SOCOM”暗贬微软

本刊综合消息　截止8月27日，索尼对于PS2网络的推广已经持续了两个年头。该公司在这个特殊的日子里宣布：PS2网络的注册用户数量已经超过1400万人，并且仍在以每天1400人、每月增加5万名用户的数量疯狂递增。

“两年前，在家用机市场推广网络游戏要担着很大的风险，但是我们确信这是现代玩家所乐于接受的形式，因为网络的快车已经启动！”SCEA执行副总裁Andrew House难掩激动之情地说道，“今后我们将继续对在线服务的内容进行改良，并着手于一系列变革，其中包括加强网络社区的建设以及在线游戏的推出频率”。



然而令人感到意外的是，号称日本MMORPG第一名牌的FF11却并非PSBB普及的最大功臣。事实上，由SCE旗下Zipper Interactive开发的SOCOM系列才是全球范围内最受欢迎PS2在线游戏。根据SCE的数据，SOCOM系列的日平均在线人数甚至超过了Xbox Live全部游戏在线人数的总和。

事件 EVENT

GBASP全球范围大幅降价 任天堂开始为NDS上市铺路

本刊综合消息　根据日本任天堂的消息，GBASP将从2004年9月16日起由12500日元下调到9800日元，几乎是同一时间，美国GBASP也将从99美元降到79.99美元，而欧洲地区的降价行为将在几个月内跟进。

20美元的降幅对于GBASP在年末市场销售意义重大，然而更重要的是，这一举动也将给即将上市的NDS留有更充裕的定位空间。业内人士认为，如果不是出于为NDS让路的考虑，以目前GBASP一枝独秀的态势而言，任天堂完全没有急于宣布降价的必要。

本刊此前已介绍过，日本方面对于NDS的预测价格是19800日元，而美国方面则倾向于更加便宜的149.99美元。

游戏名称	厂商	机种	发售日
幻侠乔伊2	CAPCOM	PS2	12月6日
合金装备 索利德3 食蛇者	KONAMI	PS2	12月16日
马里奥聚会6	任天堂	GC	11月18日
幻侠乔伊2	CAPCOM	GC	12月16日
光环2	微软	XBOX	11月11日
罪恶工具	SAMMY	XBOX	12月16日
王国之心2 记忆之链	SQUARE-ENIX	GBA	11月11日

※ 近期发售日确定的部分大作软件，敬请玩家留意。

特报 SCOOP

ID Software与环球影业签订合约 DOOM电影预计明年全球公映



本刊美国专讯　ID Software在最近宣布了一份与美国环球影业（Universal Picture）签订的合约，合约计划在明年底之前将ID Software的王牌节目“DOOM”拍摄成电影，影片名称暂时与游戏相同。

“所有见证了DOOM在游戏领域取得成功的人们，都将对电影版的推出充满信心。”ID Software首席执行官Todd Hollenshead在接受采访时表示，“电影版剧本已经接近完成，虽然与游戏原著的故事没有任何联系，但是玩家肯定会在其中找到一些熟悉的东西。”

电影版DOOM由Enda McCallion执导，计划于明年年底在全球公映。从“最终幻想·内在幽灵”到“盗墓者”，根据游戏改编的电影总能给玩家带来一种莫名的惊喜，可以预见，电影版DOOM同样会赢得游戏迷的支持。

●NOKIA公司日前宣布：于去年10月7日发售的N-Gage手机已经完成了全球100万台的出货量，但是实际销量尚不清楚。NOKIA对此的解释是：由于主机的销售渠道铺得过广，统计工作遇到了许多预想以外的困难。

●一款由tri-Ace开发的RPG新作《Radiata Stories》将以SQUARE-ENIX的名义在日本推出。该游戏采用4人制的实时战斗系统，有超过150位登场角色，并包含战士、僧侣、盗贼等复杂的职业构成。tri-Ace与ENIX曾有着不错的合作历史，1999年推出的“北欧战神传”就是该公司的作品。

●美国TNI Securities提供的一份报告指出，NDS临近耳机接口的插槽内部将与802.11b无线网络模块连接，也就是说，当用户把NDS接入无线网络后，该主机即可充当一部网络终端电话，但是有关NDS能否拨入电话网络，现在还难有定论。

●BANDAI与NAMCO公布了一个令人吃惊的计划：两家公司将携手开发一款目标销量100万套的高达游戏。NAMCO认为他们的技术实力将把“一年战争”的宏大历史描写得更加震撼人心。这款游戏的发售日暂定于明年春天。

●有机会挑战“光环”统治地位的DOOM3将无法赶在年内登陆魔盒，Id Software总裁Todd Hollenshead称是XB版的大量原创要素耽搁了开发进度。

●来自神游公司的小道消息称，任天堂的GBA2将是一部即可以便携、也可以接电视的革命性主机。虽然上述消息并没有得到N记的官方确认，但是许多人认为可信度颇高。或许岩田聪宣布的新主机“revolution”就是GBA2也说不定！

●史艾社的田中弘道在公共场合又一次否认了将FF11移植XBOX的说法，他的理由是仍然是“微软对于网络游戏的控制太多”。而EA在去年也曾发表过类似的牢骚。

●怪盗史莱库巴之父布莱恩最近表达了希望将该系列搬上PSP的愿望，但是更多人关注的PS2版史莱库巴续作却没有“一点”消息。

●不朽杰作“俄罗斯方块”被英国媒体评为最受欢迎的手机游戏。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2004年第20期（统计时间2004年8月15日—8月30日）

1 最终幻想10



上期 1

- 机种：PS2
- 类型：RPG
- 厂商：SQUARE · ENIX
- 监制：北濑佳范

计票 422

2 最终幻想8



上期 3

- 机种：PS
- 类型：RPG
- 厂商：SQUARE · ENIX
- 监制：北濑佳范

计票 413

3 鬼武者3



上期 5

- 机种：PS2
- 类型：AVG
- 厂商：CAPCOM
- 监制：稻船敬二

计票 317

4 实况世界足球·胜利十一人7



上期 2

- 机种：PS2
- 类型：SPT
- 厂商：KONAMI
- 其他:—

计票 269

5 真·三国无双3

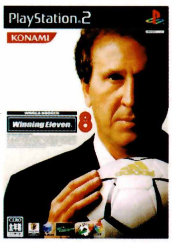


上期 4

- 机种：PS2
- 类型：ACT
- 厂商：KOEI
- 其他：—

计票 250

排名	游戏	机种	厂商	类型	其他/监制	计票
6	最终幻想X-2	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	其他：—	172
7	实况世界足球·胜利十一人8	PS2	KONAMI	SPT	其他:—	144
8	黄金太阳	GBA	NINTENDO	RPG	监制:高桥兄弟	134
9	战国无双	PS2	KOEI	ACT	其他：—	133
10	生化危机	GC	CAPCOM	AVG	监制：三上真司	125
11	恶魔城·月下夜想曲	PS	KONAMI	ACT	其他：—	124
12	忍	PS2	SEGA	ACT	其他：—	115
13	口袋妖怪·火红	GBA	NINTENDO	RPG	其他：—	106
14	超级机器人大战D	GBA	BANPRESTO	S·RPG	监制：寺田贵信	105
15	零·红蝶	PS2	TECMO	AVG	其他：—	96
16	合金装备·索利德2	PS2	KONAMI	ACT	监制：小岛秀夫	96
17	合金装备2·本质	PS2	KONAMI	ACT	监制:小岛秀夫	77
18	寂静岭4：房间	PS2	KONAMI	AVG	其他：—	75
19	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	KONAMI	ACT	其他：—	67
20	王国之心	PS2	SQUARE · ENIX	A·RPG	其他：—	65



本期游戏推荐:胜利十一人8

继承系列一贯的超人气、发售4天便获得60万销量的超大作！以细腻的操作、严谨的系统及丰富的游戏内容博得无数游戏迷及足球迷的喜爱。游戏中人物建模更加真实，贴图更加细腻，画面方面的进化可圈可点。在其他一些细节方面，物理模拟真实，足球的运动轨迹多变，球员动作更加合理，AI也得到进一步强化。游戏系统设计得更加体贴，游戏模式也更加完善。无论从哪个角度看，都无愧于“最强足球游戏”的称号。惟一的遗憾就是那个夸张的BUG，相信KONAMI不久便会推出更完美的版本。胜利十一人8，绝对不要错过！

榜评：统计截止共收到有效选票1098张。

★半个月的时间转眼就过去了，我们又迎来了新一期的排行榜。榜单前5名位置仍然被几个“老大哥”所占据。本期特别要注意的一款游戏要算是“实况8”了。它继承了该系列一贯的人气，初次进榜便杀到第7名的位置，大有赶超前作之势。希望游戏中的“超级BUG”不会给它在榜中的走势带来太多负面的影响，估计不久应该会有更完美的版本推出吧。奥运会已经结束，中国代表队取得的优异成绩更让我们对四年后的北京奥运会充满了期待！暑假已经结束，不少朋友又要忙碌起来。在学习工作之余能玩玩自己喜爱的游戏是件很惬意的事情，劳逸结合嘛！也不要忘来中国电玩榜为自己喜爱的游戏投上一票哦！

◆莎木——很有张力，只可惜生错了世道。（SEGA100） ◆幻侠JOE——玩过后有当导演的冲动。（毛可） ◆实况足球8——这就是那神作。（小熊）

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜

CELLSTAR® 蜂星电讯

本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社;2、登陆www.vgame.cn填写调查表;3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4167张
（统计时间2004年8月15日－8月30日）

1	最终幻想10	833票
2	合金装备・本质	474票
3	鬼武者3	375票
4	真三国无双・帝国	362票
5	王国之心	348票

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

—— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——



肖山山 福建

王璐	北京	张帆	北京
王晓彤	天津	裴育	辽宁
周元元	甘肃	安文敬	内蒙古
付光辉	河北	张德雄	重庆
谭人思	湖南	李欣	山东

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！



PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）

北美家用机软件月间销售排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总计
1	NCAA Football 2005	PS2	SPG	EA	04年07月15日	508807	总:508807
2	ESPN NFL 2K5	PS2	SPG	SEGA	04年07月20日	406083	总:406083
3	Spider-Man:The Movie 2	PS2	ACT	ACTIVITION	04月06月28日	405626	总:611201
4	ESPN NFL 2K5	XBOX	SPG	SEGA	04年07月20日	385660	总:385660
5	NCAA Football 2005	XBOX	SPG	EA	04年07月15日	264455	总:264455
6	Spider-Man: The Movie 2	XBOX	ACT	ACTIVITION	04年06月28日	178669	总:316711
7	Spider-Man: The Movie 2	PS2	SPT	EA	2003年11月4日	144304	总:181182
8	Spider-Man: The Movie 2	GC	ACT	ACTIVITION	04年06月28日	138098	总:199513
9	DRIVER 3	PS2	ACT	ATARI	04年06月21日	122495	总:264790
10	仙乐传说	GC	RPG	NAMCO	04年07月13日	118507	总:118507

※正如同大家所看到的，北美家用机软件销量排行榜呈现出一种“单调”的局面。榜单前10名中竟然有4款“蜘蛛人”游戏和4款“橄榄球”游戏，无奈啊……不过至少我们可以了解到，在北美市场家用主机大致所占份额比例，依旧是PS2唱主角，XBOX和GC随后。至于仙乐传说，如果是在亚洲市场取得好的销量倒不足为奇，能进入北美游戏排行前十名，真是蛮出乎人意料的。

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总计
1	世界足球胜利十一人8	PS2	SPT	KONAMI	8月5日	798482	总:798482
2	最终幻想1・2	GBA	RPG	SQUARE・ENIX	7月29日	196255	总:196255
3	纸片马里奥RPG	GC	RPG	任天堂	7月22日	142066	总:142066
4	传说的斯塔菲3	GBA	ACT	任天堂	8月5日	100856	总:100856
5	实况棒球11	GC	SPT	KONAMI	7月15日	81142	总:332813
6	海贼王LANDLAND	PS2	ACT	BANDAI	7月29日	70998	总:70998
7	口袋棒球1・2	GBA	SPT	KONAMI	7月29日	66921	总:66921
8	多鲁加亚的噩梦	PS2	A・RPG	ARIKA	7月29日	55921	总:55921
9	太鼓达人四代目	PS2	音乐ACT	NAMCO	7月22日	53086	总:83802
10	迷你FC马里奥兄弟2	GBA	ACT	NINTENDO	8月10日	52705	总:52705

※本期排行榜中我们终于送走了“口袋妖怪”，迎来了新的冠军。“实况8”以销量上的绝对优势摘取了榜单头名的桂冠。不知游戏中的“超级BUG”是否会影响它今后的走势？希望季军位置的“纸片马里奥RPG”能给GC带来更多活力，感到GC最近略显颓势（？）。太鼓达人从一代敲到现在，人气丝毫未减，热热闹闹地登上第九的位置。4款GBA游戏入榜，除“FF”外，其他三款都属轻松随意类的游戏，忙碌的现代人最需要这个！

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	（NAOMI2、SEGA、SLG）	47812
2	世嘉网络对战麻将MJ2	（NAOMI2、SEGA、TAB）	21993
3	太鼓的达人6	（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	15252
4	龙之编年史	（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	13660
5	湾岸午夜俱乐部MAXIMUM TUNE	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	12909
6	麻将格斗俱乐部3	（不明、KONAMI、TAB）	12802
7	VR战士 FINAL TUNED	（NAOMI2、SEGA、FTG）	10128
8	阿巴隆之钥	（NAOMI2、SEGA、卡片）	9251
9	头文字D ARCADE STAGE VER.3	（NAOMI2、SEGA、RAC）	9149
10	时间危机3	（SYSTEM246、NAMCO、STG）	6633

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8・天空海洋大地与被诅咒的公主	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、今冬）	6106
2	最终幻想12	（PS2、SQUARE・ENIX、RPG、2004年冬～2005年春）	5851
3	合金装备索利德3	（PS2、KONAMI、ACT、2004年）	2894
4	复活传说	（PS2、NAMCO、RPG、未定）	2836
5	生化危机4	（GC、CAPCOM、AVG、美版05年1月11日）	2406
6	MAGNA CARTA	（PS2、BANPRESTO、RPG、9月30日）	1664
7	王国之心2	（PS2、SQUARE・ENIX、A・RPG、未定）	1584
8	TO HEART2	（PS2、AQUAPLUS、AVG、10月28日）	1299
9	GT4	（PS2、SCE、RAC、2004年12月5日）	1182
10	MOTHER3	（GBA、NINTENDO、RPG、未定）	1166

◆GC塞尔达——一玩风之韵就想往海里跳！（梁永泽） ◆黄金太阳——光辉依旧，照亮炎夏！（刘承亮） ◆零・红蝶——您还别说,的确有些恐怖!（李金海）



決戦III

PS2	厂商：KOEI		发售日：2004年冬预定
	类型：R · SLG	价格：7140日元	其他：——

光荣意图策划今冬的又一次战略狂潮！

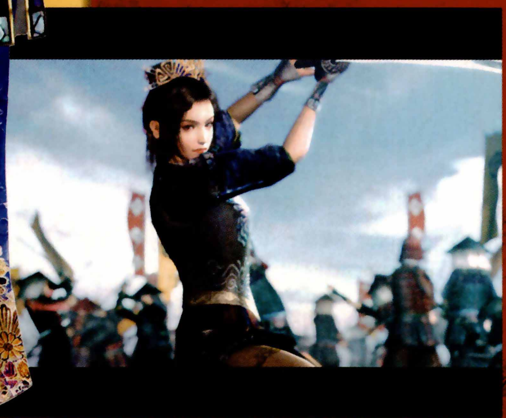


决战系列最早是于99年7月宣布登陆PS2平台。系列的第一作与PS2硬件在同时期推出，利用专门开发的“群体制御引擎”系统，以即时的手法表现激烈的战斗场面，受到许多玩家的关注。从2001年3月29日，“决战2”发售后至今，该系列一直保持沉默的姿态。光荣公司在26日发表了PS2合战游戏新作“决战3”。本作通过更为完善的“群体制御引擎”，使游戏中的动作要素得到大幅强化。本次《决战3》的主战场由前两作中国的三国时代一下子回到了日本的战国时代。那么这次驰骋疆场的自然就是日本本土名将织田信长等人了。新作不仅在战略方面融入了高度的战术设定，更加入了RPG的养成要素，本次的《决战3》绝对具备超越以往的非凡素质，相信必定会带来一股战略风潮。



最新导入的武将成长要素

本作除了战略游戏本来应该具有的特征之外，还具有培养武士们成长的RPG要素。玩家可以通过购买武器和盔甲等道具加强我方部队的作战能力，而可供使用道具种类多达450种以上。另外在武将、关卡以及收集等方面也有着众多丰富的要素。可以说，《决战３》绝对不是传统的战略游戏，它糅合了许多动作和RPG游戏的要素，玩家对游戏细节的控制加强了，从而提高了游戏的可玩度。



本作的画面依旧精致万分，这是归蝶在阵前的一段演武画面。女性武将的独到魅力使得这款游戏不只战斗场面引人入胜，就连战斗中间的细节都那么赏心悦目。



明智光秀
MITSUHIDE AKECHI

原美浓齐藤家武将，后在将军被暗杀后加入织田家。出身豪族，其个人能力在织田家也是数一数二的。

归蝶
KICYOU

美浓的公主，在信长初次登场的时候被信长从破坏了的村庄里救了出来，之后便和信长结为连理。看来像是一个孙尚香式的人物，不知历史上的归蝶是否也那么好斗？

武士汇聚一堂决战战国时代





“决战3”将以织田信长为中心展开剧情。游戏中玩家实时地控制自己的军队，与敌人展开战斗。使用手柄的左摇杆控制部队的移动，使用□键进行攻击，操作感类似于动作游戏。与“无双系列”中所强调的动作要素有所区别，在“决战3”的每一关中，玩家要对多个部队进行实时的部署、操作，可以感受到游戏战略方面的魅力。举例来说，在我方枪兵部队与敌人作战时，玩家可以切换控制弓兵，绕到敌方背后实施打击。



织田信长
NOBUNAGA ODA

拥有过人的武勇及智略的战国一代风云人物，其高超的统率力及拔群的人格魅力使天下英雄纷纷加入其阵营，他的名字在战国时代如雷贯耳，无人不知。本作中作为第一主角出现的他必然会有杰出的表现！

织田信长在现在的许多游戏作品中都有所作为，在中国玩家心里也逐渐开始占据比较重要的位置。

武将的攻击招数



圆斩

根据胜利条件和战局的变化等情况，有时会出现武将的单挑战斗，这时就要发挥圆斩这招的作用了。



疾风斩

在战场里骑马奔走，并同时把周围的敌人拍个稀里哗啦，爽快感满点！但也容易漏掉许多敌人。

战斗部署和战略制定



战略制定

在每关开始之前，玩家都可以进行战斗策略的制定，进入战斗以后，也可以根据实际的战况对战略做出进一步调整。每关中玩家可控制的部队数量会有所不同，最多可控制部队数量为10队。

军事会议



如往常一样，在出阵之前会对自己的武将进行编辑。首先选择出征的武将，然后对装备和部队的具体战略进行部署。新作在这方面的细节设定上远远胜过其他作品，乐趣自然也是非常的高！

不同的部队阵形



枪衾

步兵的最强攻击战术，全军使用长枪一起对敌军进行攻击，很有气势的一招。在对敌人发动全面攻击的时候似乎最能体现其威力所在。但是遇到骑兵就不好办了！顺便一说，统率步兵是丰臣秀吉的强项。

骑马突击

骑马突击是最能发挥骑兵速度优势的战法，利用马队的速攻把挡在前面的敌人一扫而光。另外，部队之间如果等级提升的话，还会有援护射击、一同攻击和回复支援等战术出现。是非常奏效的战略方针。





车悬

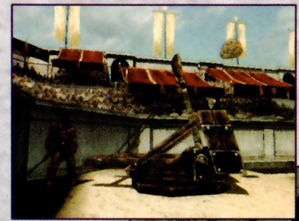
这是攻击力超强的一种阵形，发动后可以直接对各部队做出攻击防御等指示，可以最大限度地发挥各武将的能力。但是应该不会轻易地发动吧！恐怕需要武将事先学会这项战术，或者需要达成一定条件才能够使用这么强力的手段吧。



SHADOW OF ROME

罗马暗影

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：A · AVG	价格：未定	其他：——

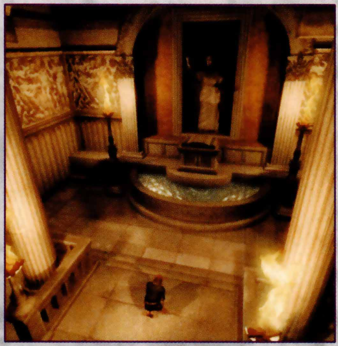


探寻古罗马争权阴谋的暗影



古代罗马的传奇
今天你我的经历

在今年5月份的E3展上，提供了试玩并引起轰动的游戏作品《SHADOW OF ROME》终于公布了最新的消息。本作是由曾经制作过“鬼武者”、“MEGAMAN”等系列的著名制作人，稻船敬二的最新作品，该游戏的舞台选定为在世界历史中非常出名的时代——古罗马。西元前44年3月15日，恺撒大帝在出席长老院会议时遭到刺杀，之后的罗马一度陷入了混乱，直到那个年轻君主的出现……游戏描写了这段历史，以及“PAX ROMANA(盛世罗马)”的出现，这是一个历史性很强的游戏作品，它展现给我们的不只是一款冒险游戏，还是一段传奇历史。



稻船敬二 访谈录

●SHADOW OF ROME制作人

希望大家能够在我们的作品中享受到游戏的乐趣 ——稻船敬二

记者■这个作品最初是在拉斯维加斯的对外发表会上发布的，您作为日本著名制作人，却策划了这样一个主要面向欧美的游戏，这的确是引起了一定的反响。当时这个游戏似乎连是否在日本发售都没有确定，您对于这件事是怎么想的？

稻船■在游戏业经过这么多年的发展，在日本之外的世界各地域游戏的发展都很迅猛，这对日本的游戏市场有一定影响，当然也会有促进。我们日本的游戏制作人也要有国际意识，制作一些面向海外玩家的作品。实际上这样的作品有2个，4年前就开始策划了。



记者■这还真是大家所不知道的。

稻船■当时的2个策划一个就是这个SHADOW OF ROME，还有一个就是以2战为题材的作品。2部作品都有亮点，在制作组的讨论之后，大家认为相较之下还是本作有一定的导向性，可以给日后的海外市场做一个参考。

记者■这么说这部作品主要面对的将是海外用户了？

稻船■的确。而且这款作品将在美国先行发售，我们的各种措施也将从这里开始。无论在先期策划、开发上还是在后期销售工作上，都将会是一个很大的挑战。但我相信无论是成功还是失败，都将为我们今后的工作提供珍贵的经验。

记者■本作还是将动作和潜入冒险两种游戏类型融合到了一起，请问您是怎么想的？

稻船■最开始我是想做一个以剑斗士为主题的游戏，但后来结合到故事情节考虑，发现这种在外面的大场景中进行冒险、在内部的小场景里进行剑术搏斗的模式非常适合这个游戏，于是就拍板了。



记者■而这2个角色……

稻船■2个角色在操作感上差别还是很大的，也正是这样才能区分开两个模式给人的感觉。另外要说的是本作中的游戏角色都是历史上真实的人物，这也是由本作的故事背景历史性很强而决定的。

记者■原来如此，此外您还有什么要说的？

稻船■我想，我做这样的尝试还是第一次。我会努力把富有古罗马风情的游戏奉献给玩家，相信大家会对此感到满意的，尤其是那些CU。在欧美之后发售的日本版中，我们也将加入新的要素，也请日本及亚洲地区的玩家期待我们的表现！



Octavianus

历史上著名的罗马帝国初代皇帝，本作中还是个18岁的无名小子。但拥有令人折服的魅力和超凡的统率天赋，已经露出了帝王相。他总感觉恺撒暗杀事件像是一个阴谋，所以展开了自己的调查。游戏中屋大维要根据场合的不同，采取各种不同的方法，甚至是变装术来进行潜入调查，并运用道具来找到事件的真相。



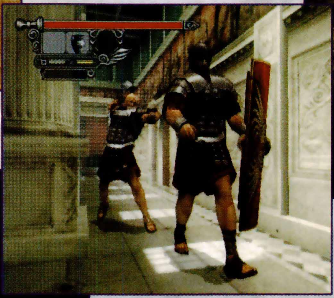
→屋大维的行动充满了危机，随时都可能遇到意想不到的困难，前方到底有什么？



经历了危机重重
只为探寻事实的真相

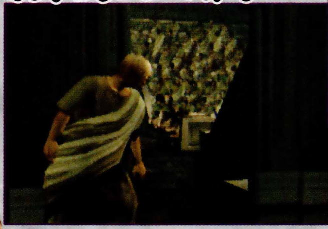


↓从正面攻击的胜算远远低于偷袭。



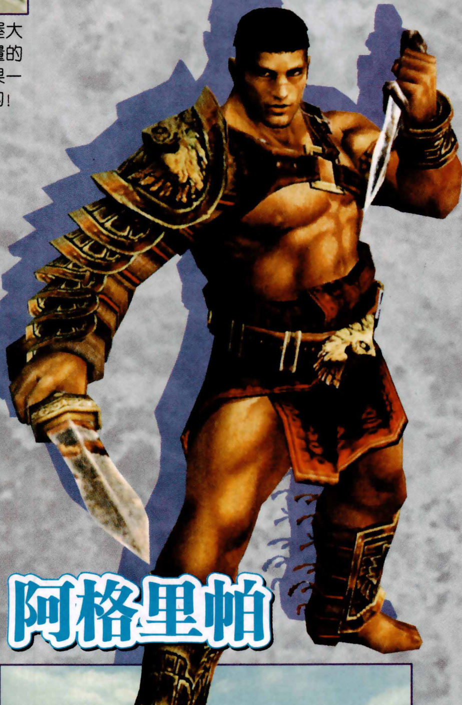
一定要仔细谨慎地
进行侵入工作！

↑屋大维来到了一个秘密的洞口，这里机关重重，从墙上插着的箭可以看出这里有多危险！他来这里干什么呢？难道这里会有屋大维需要的线索？



←探听一切有关情报就是屋大维的任务，虽说不会与大量的敌人作正面接触，但是如果一旦被发现，还是非常危险的！

屋大维



Agrippa

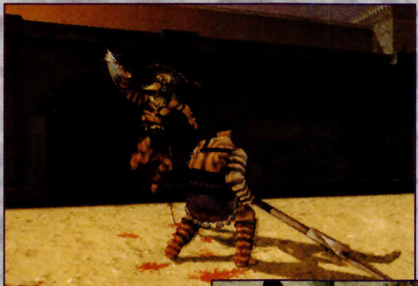
依靠自己的剑术和军事才能而深受当时的恺撒大帝赏识，后来更是成为恺撒外甥屋大维的左右手。其父维斯尼斯被认定是谋杀恺撒的嫌疑人而入狱，后被流放，但他始终坚信父亲是无辜的。在游戏中他高超的剑术有很大的发挥空间，为了生存有时必须要和敌人作战。



↑阿格里帕的格斗技能非常全面，加上体格魁梧、性格刚烈，简直是一个战无不胜的勇士！

↓在战场上是没有朋友的！不杀死对手就只能被对手杀死！不过像这样的方法是不是太恐怖了！





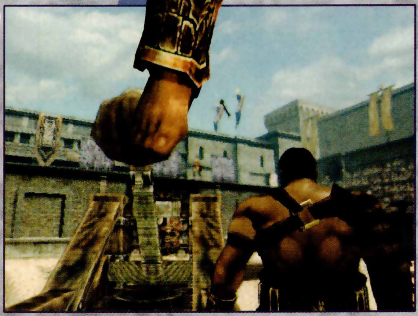
为了生存于乱世
毅然拿起了杀戮兵刃

阿格里帕

↑阿格里帕这次遇到了强敌，对方面目狰狞，手持利刃高高跃起！面对这一击他能挡得住吗？



↑一刀将对方的手臂砍下！太残忍了！



弱肉强食的残酷法则
在血腥的战场上得到了充分的体现

无双报道

METAL GEAR AC!D

合金装备·迷幻剂



PSP	厂商：KONAMI	发售日：未定
	类型：战略谍报	价格：未定	其他：——

合金装备系列的最新作"MGS ACID"终于登场了

作为高销量作品系列的“MGS”作品将在新掌机“PSP”上出现，这是当初PSP销售战略中很重要的一步棋子。如今这步棋终于走出来了，这就是MGS ACID！本作一改系统风格，转变为一款卡片游戏了！当然，这款作品不可能变成《游戏王》那样纯粹的卡片游戏，不过就是利用取得的卡片实现一些辅助游戏的功能。同时，如果玩得好的话，玩家也能得到一些稀有的卡片，在一定意义上来说，本作的收集要素也是这款新作品的乐趣之一。加上PSP的超强机能，合金装备将会在掌机上有什么样的表现呢？这的确值得我们期待！KONAMI此次也率先公布了这款游戏的相关情报，下面我们就给大家带来最新的作品介绍！

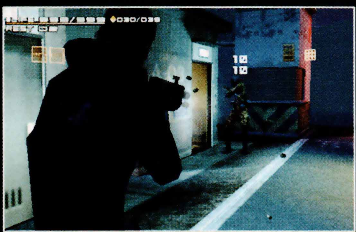


卡片的使用将决定作战的成功与否

←本作不再是一个人凭自身能力就能完成任务的。卡片系统的引入将会令游戏更富策略性。

在游戏中可以使用的一部分卡片细节大公开

现在要给大家介绍的就是游戏中的重中之重，也是本作的卖点——卡片了，卡片分为“动作”、“角色”、“道具”、“支援”和“武器”5种，每张卡都有不同的效果，详细效果都在卡片上有标明，方便大家使用。正如前面所说，卡片在本作中几乎就是一切，只有合理的安排卡组作战才能顺利完成任务。而要做到这点就一定要熟悉各卡片的特征才能做到。



↑卡片可以帮助玩家完成每一关的任务，反过来，漂亮地完成任务也能够得到珍贵的卡片。

目前得知的卡片类型有5种！

Action	攻击敌人时使用的卡片，玩家可以根据所选择卡片的不同来决定究竟采取怎样的攻击方式来对付敌人。
Character	在MGS系列各作中出现的人物都有收录，可以说是人物百科了。但它的意义并不仅在于收藏，每张人物卡也都有各自的效果。
Item	其中有回复体力的盒饭、观察红外线的香烟等，都是系列中经常出现的道具，会对作战有很大帮助。
support	这些卡片将对斯内克的潜入工作有很大帮助，比如系列的特征之一的牛皮纸箱，本作中好像还有好几种？
Weapon	这里都是斯内克所能够使用的武器，不仅种类非常丰富，每张卡上还记载着命中率以及对敌人的伤害值。



爆头

瞄准敌人头部的攻击方式，一击毙命是最大特征，俗称爆头。



MGS RAY

怎么还有这个MGSRAY出现？这么说那个「REX」也会出现了？



罗依·坎贝尔

这就是召唤卡了，效果是召唤其动用职权进行空中援助攻击。



忍者

在一代里和斯内克大战300回合的家伙，难道本作中可以成为同伴？



梅利尔

1代女主角，这张卡可以使现在的COST减半，也是辅助卡。



盒饭

从FC时代就出现的好东东，回复体力必不可少的救命金丹。



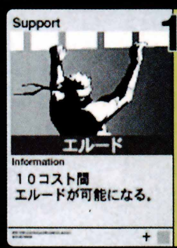
防弹衣

很重要的保命道具，和敌人硬拼的时候就最好装备上这个。



牛皮纸箱B

这还分A、B？难道说B的效果要比A好？还是有质的区别？



攀爬

2代开始新加入的动作，用了这卡就会使敌人发现不了自己？



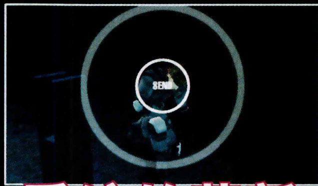
SOCOM

现代化的高精度武器，命中率绝高，只是攻击力偏低。

来预想一下MGS ACID的新游戏系统吧！

这款游戏依旧以任务制的形式进行，在每一个任务开始前都会有作战提示，然后，玩家根据提示的内容作战即可。游戏具体采用实时制还是回合制目前还不明确，但似乎任务完成得越是干净利索越能得到较好的卡片。相信新作的改变能让这一系列汇入新鲜的血液，但是这究竟是一个讨巧的设计还是一个拙劣的败笔呢？一切要等到游戏发售时亲身体验才能得出结论？不用，看看我们的报道吧。或许它适不适合你的胃口从我们的先期介绍中就能够看到。无疑，一切的系统改变都是为了适应新的掌机时代的到来，为了在掌机上能够做到特征鲜明、标新立异，新作在创新上还是下足了工夫的，现在只等玩家们来评判了。

↓“SEND”？给谁送信？往哪送信？难道本作的无线电系统也将得到强化？！



系统的革新



↑能否有效率地完成任务是影响任务完成评价的关键，根据任务的不同来编排卡片组合也是制胜关键。很有战略性啊！

这就是基本画面！

选择中的卡片

选择中的卡片将在这里放大表示，卡的效果和COST等详细情报都可以看到，可以作为选择卡片时的参考。



↑这就是使用武器卡片时的情况，一旦选择完成之后就会马上进入战斗的动作部分。

生命值

这里就是表示斯内克生命数值的地方，非常重要！必须时刻关注哦！在"LIFE"旁还有个卡牌堆的图标，那个是干什么用的呢？

目标

使用卡片后可以做出行动的区域标记，这也是指引作战路途的最主要标识了。根据标志的指引便可以迅速完成任务。

装备品

这里表示的是斯内克所装备的物品情况，但本作中的装备不是普通的道具什么的，而是各种各样的卡片。不仅有各种武器和道具的卡片可以装备，连人物卡片都可以装备。当然，装备的卡片越齐全对作战就越有利了，同时要注意卡片组合的合理安排，以免顾此失彼。这种设定在该系列中属于首次，但是成功与否就要看在实际的游戏过程中是否真的那么受欢迎了。



卡片的使用方法？

有的卡片使用后不仅只有1种效果，还有一些卡片在使用过后会出现多种效果，在使用时就要进行具体的选择了。在画面中可以清楚地看到有“EQUIP（装备）”和“MOVE（移动）”这两种效果可以选择，具体怎么办就要看当时所处的环境了，根据作战情况进行选择吧。看来从系列传统的动作类游戏转型之后，该作战略性也得到了加强呢。

COST是？

是使用卡片时所必要的数值。不同的卡片也会消费不同的数值，效果越好的卡片消费的值就越多。只不过现在还不清楚具体卡片的COST消耗情况。不过，现在不需质疑的是，COST的数值越高就对游戏越有帮助。

可以选择的卡片

画面下方表示着现在可以使用的卡片，根据情况来选择吧。是不是像一般的卡片游戏那样如果运气不好就不会有好卡出现呢？看来如何根据情况来调配卡片组合就是关键了，有点让人头疼。但是掌握了规律和每张卡片的作用之后，游戏也许会因此而变得更加有趣。

作战的指挥官？！

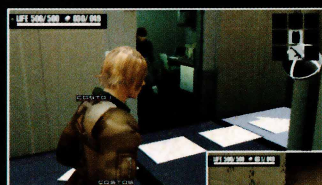
在作通信机使用说明的人物看上去就像个来头不小的人物，而且还穿着军服，难道是FOX HOUND的军官?反正不是普通人。



↑合金装备系列一向有一类角色是专管向斯内克发号施令的，这次的“上司”是谁呢？难道上面这个长相怪异的家伙就是斯内克的头儿？

新作的女性角色？

该系列中的每一位女性角色从来都是很出彩的，现在又新加入了一位新的女性角色。她似乎拥有和斯内克一样的潜入本领，虽然长得还有点稚气未脱，但既然可以辅佐斯内克作战，其能力也是绝对毋须置疑的。而且似乎还有她代替斯内克执行潜入任务的情节出现。



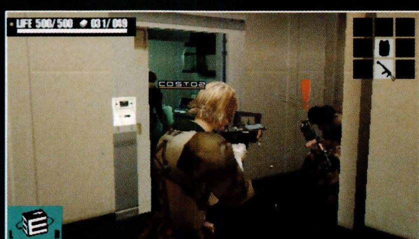
↓在新作中斯内克不再是能够独当一面的超人了，有时还需要有女孩子的帮助！

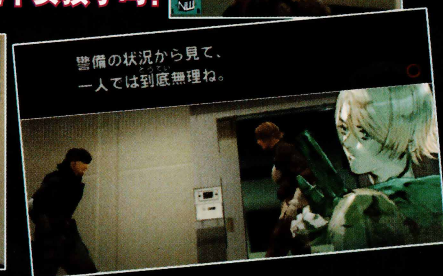


玩家能够操作这个女孩子吗？

掌握着故事最终秘密的角色是…

MGS的故事历来都很拿人，本作是完全原创的故事，自然会有不少新角色加入进来。可以确信的是不论是斯内克的伙伴，还是恶贯满盈的魔头，都将会是非常富有魅力的人物。本作中还会有两位人物将协助斯内克作战，只是除了知道他们将作为同伴登场外，其他的情报一概不明。看来这两位神秘的人物在游戏中的地位也不低呢！





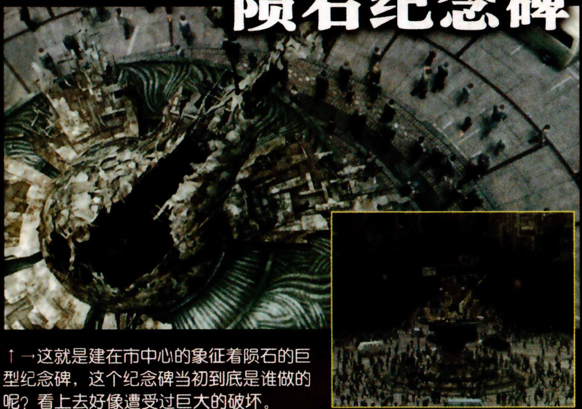
FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN



DVD PSP	厂商：SQUARE · ENIX	发售日：2004年预定	
	类型：幻想影像	价格：未定	其他：——

备受期待的全CG电影作品"FF7 AC"，其时间设定是在FF7的2年后。这次新得到的影像非常的短，但分量倒是绝对够重的！在我们记忆深处的那个陨石纪念碑赫然出现在影像中了，到底是为了什么而制作这个纪念碑的呢？而那个本应死去的"他"又会以怎样的形式登场呢？现在的谜团越来越多了，而且以后还很有可能继续膨胀。怎么办？当然是继续关注我们的报道了。

充满谜团的陨石纪念碑



↑一这就是建在市中心的象征着陨石的巨型纪念碑，这个纪念碑当初到底是谁做的呢？看上去好像遭受过巨大的破坏。

新的区域出现了！



这次的作品里有新的区域出现，"HEALIN"，克劳德好像是受某人之约，才来到这里……圆柱形的建筑物看起来很像专供研究用的设施，在路边的牌子上还写着"Geostigma Sanatorium in love of Silence"。



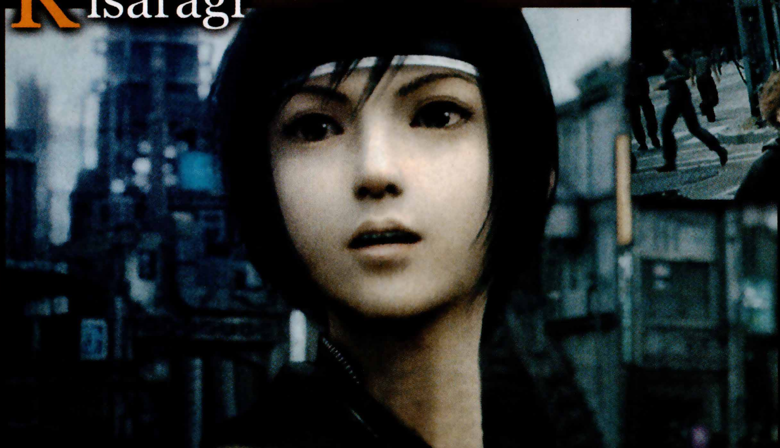


在喧嚣的人群中，再度重逢的尤菲和蒂法，旁边表情显得很惊诧的丹泽尔更给这次重逢添上了一层神秘的色彩。

Yuffie Kisaragi

收集马塔利亚的忍者少女

尤菲·如月



如月是一位出身于乌塔忍者一族的美丽少女，就是因为克劳德一行人所拥有的马塔利亚才加入了他们的队伍。在FF7时还只有16岁，是队伍当中最年轻的一位。因此不论她的言行还是实际的年龄都让人觉得她还是个孩子，但实际上，她却背负着重建家园的重任，并为此而不停地收集着马塔利亚。在"FF7AC"里不论打扮还是装束都比以前成熟了很多，看来当初的小女孩现在是长大了，那么是否会有新的挑战在等她呢？

责编／小沛









新作中保留了这一位自从FC上的第一代就开始登场的角色。除了标志性的武器变为了两把巨型手枪之外，就连外表也变得狂野了许多！在新作中他的勇猛将再一次展现在玩家的面前。

NEO CONTRA 新魂斗罗

承袭了该系列17年间的光辉历史 新魂斗罗再度来袭欲造不灭传说

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004年10月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

看到这款作品后，我们不禁会有“魂斗罗又回来了”的感慨。

其实，《魂斗罗》一直在我们身边，陪伴了我们17年了！从最开始的第一代作品，虽然现在看来那时还有许多不足之处，但是《魂斗罗》这一系列始终以自身爽快的射击感和干净的卷轴画面而闻名海内外。这一系列的最新作《新魂斗罗》要传达给每一位玩家的，除了依旧的爽快和火爆，还有为了突出“新”字，而为这一系列注入的新鲜血液。像更多的武器，还有更加人性化的可调节视角等，我们这次给大家带来的就是最近公开的新游戏画面。这一系列的FANS们如果看到这款《新魂斗罗》，可能一下子不会认出这竟然是《魂斗罗》的续作。首先，在游戏的一开始会有四种不同的难度选择。当然，这并不包括隐藏的难度。同时，Konami还展示了最新作的多视角画面，包括完全的上空俯视还有能够尽显画面效果的低空斜视等等。

↓这个家伙的火力看似密不透风，其实只要站在正中间并锁定不让主角们移动，然后向它猛烈开火就能够轻松搞定！





↑在魂斗罗系列里面，BOSS们的体型一向比较庞大。在本作中同样也不例外，面对一个个巨大的怪物，取胜当真不易！



本作中新加入的角色，生于战国时期的日本，不知什么原因竟然穿越了时空来到了未来世界。虽说武士擅长的不是枪械，但是凭着武士天生的战斗天赋，玄兵卫的枪法也是出神入化。

高自由度与新的动作要素共同扮靓新魂斗罗 自选难度和全新的战术让玩家期待最新力作

另外，游戏的自由度也大幅度提升，你可以漫无目的地东奔西跑，可以向任何一个方向射击。我们在新游戏中再也不会受到固定线路和固定射击角度的限制。在游戏中，按X键为射击，然后你可以锁定自己的位置，这样就可以做到主角不移动位置而向各个方向射击了。不仅如此，角色们的闪避动作也进一步得到强化，不再像从前只注重进攻，而是强调攻守平衡。

从现在得到的消息看来，新作在躲避敌人攻击的动作方面下了很大功夫。角色们将会拥有两种闪避的战术。当游戏进行到子弹密集的地方或者是到了充满陷阱的区域时，游戏的重点就不再是攻击了，灵活运用躲避战术才是通关的保障。虽然新作有意识地增加了难度，但是依旧为了照顾新玩家而设立了超简单模式，当然了，这种模式是不可能看到真正的结局的，为了完美通关了解真正的全剧情，初级玩家们还得努力提高自己的技术才行啊！

我们现在看到的还只是这款游戏的冰山一角，至于其他的系统和要素的消息还不清楚。就让我们耐心等到今年10月份游戏发售的时候，再一同体验新作带给我们的空前震撼吧！





←本作从今年E3展上露过一面之后，就没有再透露过太多的消息，也许是厂商想给玩家们一个惊喜也说不定啊。

无双报道



生化危机4



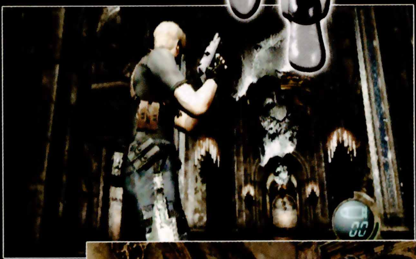


←新公布的消息中就数这个家伙最引人注目，因为资料都没公开。





新作发售之前的又一轮消息发布 CAPCOM再次发动恐怖大袭击



←教堂里的一切都充满了神秘的色彩，但是在这个教堂里完全感受不到神圣的气氛！



←教堂就是藏匿总统女儿的地方，这里的防范措施自然和村庄有着天壤之别！

这部越来越受到人们的关注，并且目前的制作时间已经长达3年之久的《生化危机4》终于再次公布了最新的游戏截图。看来游戏发售之前，我们也只能通过CAPCOM不断更新的图片来一饱眼福了。此次公布的图片很多都是有关LEON进入邪教组织拯救总统女儿的部分情节，但是具体的故事细节我们就不得而知了。但从图片中我们完全可以感觉到新作那种前所未有的紧张与魄力！在这次的游戏中，“在近乎绝望的状态下奋力求生的挣扎”成为了游戏主要的表达重点，玩家在新作中将会陷入比之前各个系列还要恶劣凶险的环境当中。玩家可以体会到濒临死亡的绝望，从而使游戏的恐怖感更加提升。另外，在游戏中由于采用了类似“维罗尼卡”的表现方式，因此玩家在游戏中所看到的完全都是NGC主机即时运算表现的画面，而非一般的CG动画。而游戏中的视点切换，会让玩家有更加投入的真实感觉。



←终于找到总统的女儿了！但是敌人背着她正准备逃跑！LEON敢开枪吗？不要误伤到那个女孩才好！

更成熟的想法造就更完美的游戏

该游戏的制作人三上真司表示“《生化危机0》玩起来的感觉与该系列以往的作品没有太大的不同，这也是为什么我们要变更《生化危机 4》游戏系统的理由。”与以往几乎没有思考与沟通能力，依照本能行动的僵尸与生化怪物们相比，这次以敌人身份登场的村民们能彼此沟通，具备思考能力，会设置各式各样的陷阱，并使用各种手段引诱玩家落入圈套，其行为就如同真人一般。面对如此强大的敌人，玩家能够应付得了吗？

↓最新公开的一位男性角色，具体身份不明，但是看表情应该是一个善良的人。





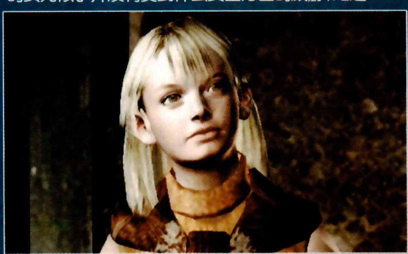
↑新作中不乏这种体型大得夸张的家伙，要想消灭他们可是不太容易啊！

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2004.11.9
	类型：AVG	价格：未定	其他：——



↑虽说是总统的女儿，但是完全没有娇纵傲慢的脾气。和她在一起的那个新角色到底是什么身份呢？

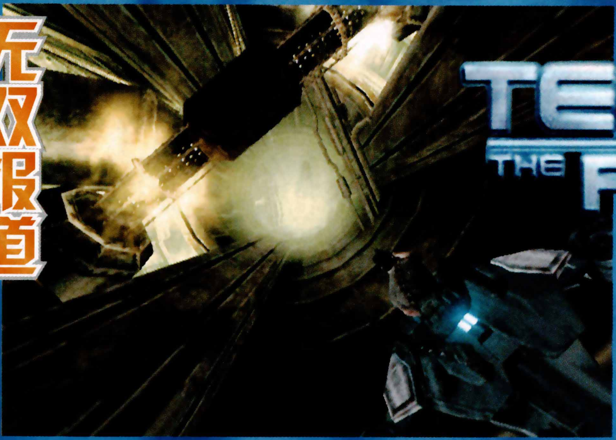
↓LEON奉命调查总统女儿的被绑架事件，可是总统的女儿似乎并没有受到什么安全方面的威胁，难道……



看似普通的女孩却是贯穿整个故事的关键

这个天真无邪的小女孩就是LEON这次准备去营救的被绑架的总统的女儿。这个女孩的绑架似乎不仅仅是政治原因那么简单，事实的背后是邪恶与恐惧。从一些得到的消息来看，当LEON救出她之后，还要一边保护她一边突出重围，难度很大！她能配合LEON吗？另外，本作的故事不可能只有简单的绑架事件那么容易，相信隐藏在绑架事件背后的秘密才是最值得关注的。包括为什么又有那么多人会呈现出和“丧尸”一样的感觉，难道病毒被坏人掌控并且要用来达到某种极其可怕的目的？

责编/小沛



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION

终结者3 · 救赎

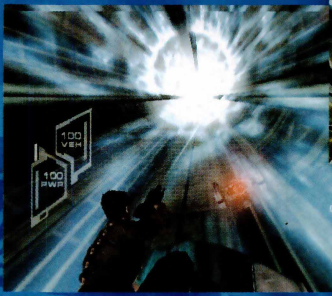
尽管前作“终结者3 · 机器起义”在游戏界受到了不少的批评，雅达利在最近仍然发表了在电影终结者3和前作基础之上开发的一款新游戏——终结者3 · 救赎。就让我们抢先展开全新的终结者之旅吧！

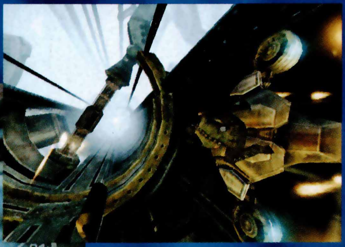
PS2	厂商：ATARI		发售日：2004.9.7
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

"I'll be back!!"—阿诺·施瓦辛格。

不同于前作的外包制作，这次的“救赎”完全是由雅达利自己的工作室Paradigm Entertainment进行制作，也能看出雅达利对这款作品的重视。和在电影以及前作中一样，玩家将在游戏中控制由阿诺 · 施瓦辛格扮演的无敌机器英雄T-850，再次带领大家进入到终结者的未来世界中，并与敌人展开殊死战斗！游戏将同时在PS2、GC和XBOX三大主机上同时发售。

为了保护未来反抗军领袖约翰 · 康纳及他的女友凯特 · 布鲁斯特，并对付天网派出的最新型机器杀手T-X，在T-800基础上经过改进后的T-850也被送回到过去执行这项艰巨的任务。本作除了普通的步行战与多种交通工具的驾驶之外，还包含了横版射击的要素。现在已知不少关卡将是在机器控制世界的未来，游戏中的武器种类也将会非常之多。





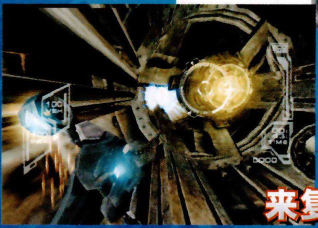
↑除了车辆坦克等陆上交通工具，飞行器这类未来世界中的经典东东当然也是必不可少的。

←急速飞行状态下的枪战想一想就让人心跳加速！！

系统解说I 枪械是生存的前提条件!!

与前作一样，步行战仍然在游戏中占了很大的比例。玩家的主要武器将是右手中的一杆与影片中一模一样的来复枪；同时空闲的左手就能够使用别的武器，比如另一杆来复枪、火箭筒甚至是路旁的交通标志牌。如果使用的是后者的话，你还能够以之重创敌人并将其刺穿；不过同样得小心，如果这招没能将敌人彻底摧毁的话就很有可能受到敌人反过来的相同“礼遇”。还是学电影中阿诺的经典甩枪比较酷！





←左方主视点窗口中的VEH和PWR分别代表玩家的生命与能量值，TMP则代表残余弹药数量。

炸裂！！来复枪的冲击！

系统解说II 与敌人展开殊死的白刃战!!

除了使用武器，玩家也能够通过徒手攻击敌人甚至利用其身上的能量单元当手榴弹使。而高级地徒手战斗技巧还允许玩家将敌人缴械或者利用废弃材料制作护具。通过这些方法，玩家就能获得“terabytes”。“terabytes”是相当于普通游戏中经验值一类的东西，通过使用terabytes可以提升你的生命值、瞄准精度，以及搜索隐藏物品的能力。所以平常应该尽可能地赚取terabytes，当然，前提是保证好自己的安全。



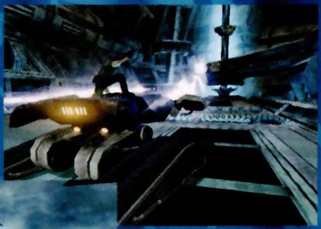


→如果使用枪械的话则不能获得terabytes。

LEVEL UP!! 终结者全新进化！

系统解说III 灵活运用交通工具的替换!!

在驾驶关卡中也是相当有趣。玩家不但能够控制交通工具与武器，甚至也能和电影中一样跳到别人的交通工具上将其踹下据为己有。由于不同种类的交通工具有着不同的耐久度与武器负载量，因此灵活替换交通工具也是一种很好的战术：耐久度到了就马上闪入。卡车和吉普顶部上装备有机枪，而绰号“未来杀手”的坦克则装备有两门大威力激光炮等。





↑这个就是“未来杀手”了，两只激光炮管就在前方，有了它对付普通敌人就能够畅行无阻了。

跨时空的战斗！

系统解说IV 隐藏关卡与新登场敌人!!



本作中一共有14个关卡，分散在4个大的场景中。此外还包括三个可以多人游戏的关卡，不过前提是需要玩家先在单人模式中通关。这三个隐藏关卡是横版射击游戏，允许两名玩家比赛看谁的击坠数更高。而游戏在细节上的描绘也是有目共睹的。举个例子：随着玩家所受伤害的增加，衣服与皮肤也会逐渐变得更加破烂，甚至能够看见内部的金属骨骼。此外，在本作中新登场游戏中的敌人还包括大家之前从未见过的T-900、FK收割者以及“天线”等。

“如果一开始你没能获得成功，那么就继续尝试、反复尝试！”当新作“终结者3 · 救赎”发表时，这句口号仿佛就成了雅达利的战斗宣言。尽管不少专家认为这款“终结者”倒很有可能是其自身的终结者，不过从现有的情报来看，本作会比前作有趣不少。游戏开发人员希望，这次的游戏能够凭借丰富的游戏要素、细致的画面与分数合作模式吸引到更多的“终结者”迷。





STAR WARS II KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC THE SITH LORDS

星球大战之旧共和国武士2 星系危机

游戏的第一部《星球大战：旧共和国武士》是一部市场和评价反应俱佳的作品，不仅销量以百万计，更是连获各种奖项，其中甚至有游戏开发者大会颁发的2003年度最佳游戏奖。现在2代推出在即，它的故事发生在前作的5年之后，这期间发生了什么，这之后又将有怎样的发展？所有的一切，掌握在你的手中。

XB	厂商：LucasArts		发售日：2004年冬预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

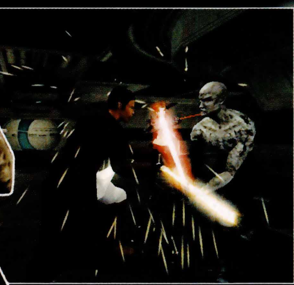
新开始，佳作续篇，前传的前传

在Sith Lords不断的武力侵攻和打压下，共和国（Republic）已经是岌岌可危，而现在，玩家们将在游戏中扮演的角色，就是共和国最后的绝地武士，我们将肩负着拯救共和国乃至整个星系的使命！当然，同时也面对着Sith Lords无穷无尽的追杀。

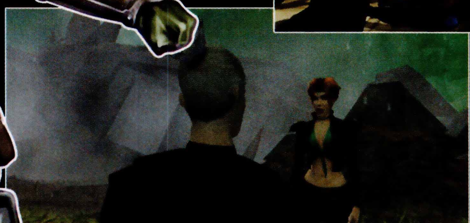
前作的时代背景设定在电影星战三部曲的大约4000年前，三部曲已是前传，所以游戏更是“前传的前传”。在游戏那动荡的年代里玩家角色可以主动选择决定自己新的方向：迈向光明抑或是投靠黑暗?这个选择不仅仅是体现在故事的层面上，很多职业技能的习得，以及一些同伴的加入与否，都要看你的立场。并且在很多区域中，与NPC相遇后可能会得到帮助，可能会发生冲突，这都要看我们此前自己选择的道路。



↓像这样直接与其对战在游戏初期应该不是一个明智的选择。







↑除去游玩方面的品质，游戏的画面表现力也是十分令人艳羡。

←这情景似乎是初遇米拉。人物的3D表现和设定图还真不一样。

西昂 Sion

看其外形就知道这绝不是一个好东西，而事实上他在游戏里也可以说是我们直接的最大威胁之一，一个不断追杀我们的Sith Lord。他的身体实际上已经四分五裂了，完全是依靠着原力和一种恐怖的憎恨力量维系在一起，所以他不懂什么是恐惧，也不会惧怕死亡。在目前官方的演示中我们就与他有数次的遭遇，已经可以感受到对方那压倒性的力量。



米拉 Mira

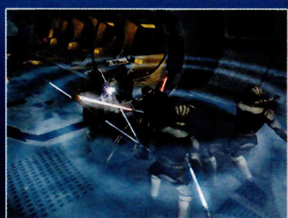
在游戏中会成为我们的同伴，而她自身是一名赏金猎人。话虽如此，其实她有着自己的原则和信条，决不是那种雇佣杀手或者为了钱就不问原因去做事的人，更是不会滥用暴力，即便是在别人主动攻击的情况下反击，她也会觉得有些难受。不过千万不要因此小看了她的实力，米拉的左腕上装载着导弹发射器，具有极大的破坏力。本作中对远程攻击的平衡性做了很大调整，她必是前进路程中的得力伙伴。

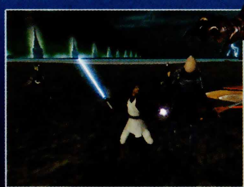


继承创新：职业、技能及魔法全新追加！

玩家一开始可以创建设定自己的角色，包括外形、职业、能力值以及技能等方面。另外游戏中追加了约6种高级职业，可以给玩家更高的发展空间。新增的约60种新技能以及原力魔法更是涉及多个方面，跨越多种职业。







←超声波范围性攻击的Scream。

←以精神念力控制敌人并给予其毁灭性扭曲的Force Crush。

光刀御敌 摧枯拉朽

责编/唯夜



PRINCE OF PERSIA 2

波斯王子2

前作《波斯王子：时之沙》不负重望地成功将这一系列名作复活，销量优异，来自于各方面的评价也是一片赞扬；在商业和游戏性上都取得了巨大成功。然后如众人所期待的那样，它的续作亮相今年的E3展。而现在随着其预定发售日的临近和开发度的提高，就让我们来进一步关注一下这定将不辱使命的《波斯王子2》（暂名）吧。游戏采取多平台发售策略，预定将在PS2/XBOX/NGC/PC四个平台上登场。

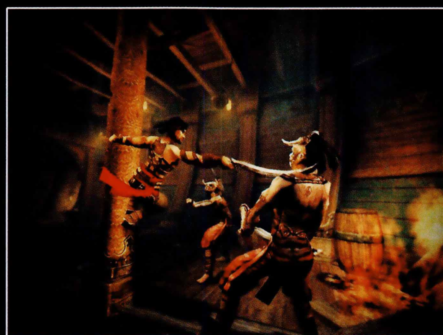
XB	厂商：Ubisoft		发售日：2004年冬预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

你的命运已注定 你的生命即将落幕

我们的王子将再一次踏上满溢着血腥与神秘的道路，这一次，他要反抗一个预言，一个征兆他必将踏上死亡命运的预言。王子将面对一座被诅咒的孤岛要塞，那里隐匿了人类所能想象得到的所有恐怖与恐惧。但王子必须突入那燃烧着熊熊地狱烈火的核心。

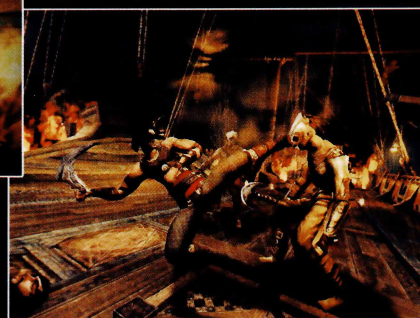
屈服于命运，抑或抗争到底。

随着故事背景的变化，目前虽然没有在标题等地方明确标明，但我们却在众多信息中发现了这样一个词“Ravages of Time”——时之伤痕，不知是否这只是对情节的暗喻，或者就正是本作中的新系统名称呢？



死亡但又惟美的致命艺术

游戏的场景和气势都给人以异常宏大的感觉，我们甚至可以感受到空气中那种厚重、肃杀的气氛；嗅到火焰燃烧产生的浓烟以及鲜血的味道。画面的光影效果也可以说是更进一步，达到了令人震惊和艳美的地步。



决死的信念及全新的必杀技

F^3 System(Free-Form Fighting System)这个战斗系统允许玩家综合运用各种各样的武器，熟练地利用周遭的环境甚至是敌人自身来制造多样化的个性攻击和连续技。



王子 新生

穿越暗夜和血火的洗礼，王子只有在磨练中前行才能达到新的境界，才可能赢得这以自己生命为赌注的试炼。

谜之女性

目前对于她的一切都还是未知，是敌，抑或是友？带着夜的冰冷和充满寒意的眼神，看外形至少不会是怪物吧。

破灭与死斗

介乎忍者与武士之间的装扮，血红的双眼已经预示出了它的残忍，任何闯入地下堡垒的生物都会遭到其毁灭性的攻击。

夜之伤

青色的刀刃闪着冷酷的光芒，但那恶魔般的面具表明这并不是一个会堂堂正正对敌的剑客，同样青黑色的外表散发着险恶。

杀意的决着

手中所拎的战利品已经无法分清敌我，它的残忍已经没有界限。

责编/唯夜

无双报道



救世主 ADVENT RISING

XB	厂商：Majesco Games	发售日：2005年第一季度
	类型：ACT	价格：49.99美元　其他：——

带领仅存的人类与异族决战在浩瀚的宇宙！

Advent Rising是一款充满科幻的动作类游戏。玩家在游戏中扮演的角色除了能够以第三人称视点进行游戏之外，还可以自由选择第一人称主视角战斗。游戏采用了与《分裂细胞 明日潘多拉》一样的图像引擎，因此画面部分的表现应该是不容置疑的。并且由于有了这一强大的后台支持，使得开发小组的丰富想象力能够得到更充分的发挥。游戏中的所有物体都是采用动态的效果来表现，不同的种族之间也有很大的区别。从技术的角度上看，游戏中用了大量的多边形来细致地表现宇宙中的各种生物。

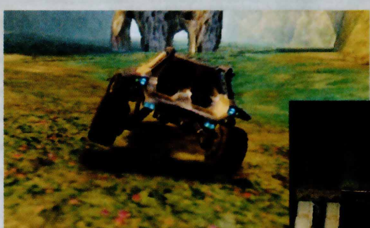


↑动用超能力与外星人作战！这真的是普通的人类吗？

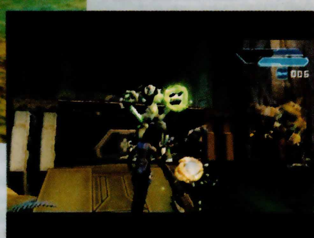
人类真的会面临被异族灭绝的危险吗？



SYSTEM ● 游戏中丰富的武器和主角的超能力



↑游戏不仅有丰富的武器可供使用，交通工具的数量也有很多。

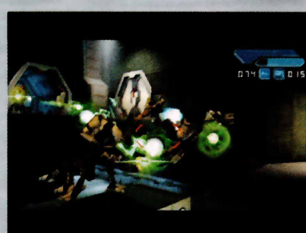


→主角可以使用的超能力，会随着等级的提升而越来越多。

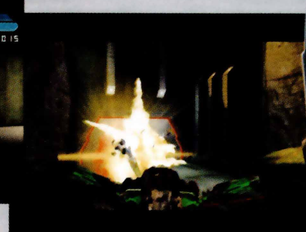
在《Advent Rising》中，随着故事情节的发展，玩家在游戏中的选择也会有所不同。其中包括了“操控方式”的选择和“角色性格”的选择。玩家一开始出发起或者就能够拥有大部分的武器，而制作小组是通过设定了一个武器阶梯升级系统，让玩家可以感受到从铁棍到火箭炮升级的效果。其次，游戏中包含的角色升级系统则是通过逐步释放主角隐藏在体内的超能力来实现的。这种超能力的觉醒将会贯穿整套游戏的三个部分当中，包括时间延缓、子弹防护罩，释放冲击波、用意念控制敌人和车辆等等。

HERO ● 两种不同的视点造就两种不同的感受

主角Gideon的力量和技巧的提升会有机地与玩家的意愿相结合。在游戏默认的操作方式下，主要是通过第三人称锁定射击系统，可供选择的武器非常丰富，但是远远不止你所看到的那样简单。因为主角也有着同时使用两种武器的能力。各种不同的武器如果互相配合使用，表现出来的效果自然是有很大的区别。游戏如果在切换成主视角之后，给玩家的感觉就有点像在玩FPS游戏。



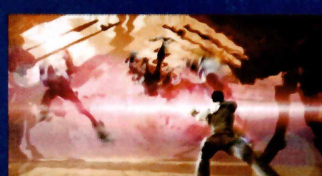
↑用主视角时有些像“Halo”。



↑乘坐机器人的威力十分惊人。

故事梗概

在浩瀚无际的宇宙中，一个被称为“寻觅者”的种族因为培育出了大量新物种而赢得了广泛的赞誉。但是在宇宙中还流传着另外一个不利于寻觅者的传说：有一个种族比寻觅者更为强大和文明。这个种族就是“人类”。因为惧怕人类真的统一了整个宇宙，寻觅者一族决定先下手为强，在全宇宙展开大规模的人类搜索行动，并企图毁灭一切与人类相关的基因，借以确保自己在宇宙中的霸权地位。玩家将要扮演的是一个名叫Gideon Wyeth的人类角色。而你的首要任务就是带领人类战胜外族的侵略，并且重新登上宇宙霸主的宝座。



↑游戏场面的精彩程度不亚于"星球大战"！



人类的领袖，寄望未来宇宙的霸主！

Gideon

幸存下来的为数不多的“人类”，面对即将到来的灾难，Gideon责无旁贷地肩负起了保卫人类的艰巨任务。其出色的领导才能和超凡的个人能力必将领导人类重夺霸权！

BURNOUT3



PS2	厂商：EA	发售日：2004年9月7日
	类型：RAC 价格：49.99美元	其他：——

作为一个从未获得过E级（不受年龄限制）评价的游戏系列，Burnout系列展现给玩家的是人们内心深处最为原始的阴暗面。Criterion为这个游戏所赋予的无所顾忌，甚至有些夸张的速度感和灾难性的汽车损坏场面实在是为了满足玩家的破坏欲而做的。依现在看《Burnout3》并不会对整个系列做出任何大的改动。只是手感较前作有所增强，还强化了游戏的引擎，使得新作的速度变得更快更刺激。



最火爆的飞车急速刺激你的心跳



和前作一样，《Burnout 3》中的推进槽将会在逆行、错车和甩尾拐弯时充满。但是《Burnout 3》将允许你在任何时候发动推进器加速，而不仅仅只是在它被完全充满的时候。《Burnout 3》的最大改进也许你在游戏的副标题中已经看到了，那就是Takedown系统。在与其他技术高超的车手比赛的时候，可不是仅仅需要领先他们这么简单，将他们一个个地解决掉才是制胜的关键！如果你将其它赛车撞向墙壁、护栏，或者街道上的其它车辆，这个系统将用推进点数，甚至整条推进槽奖励你的行为。这个系统还将对你更加疯狂和更富有进攻性的驾驶风格进行奖励，你甚至可以从其它的车手身上掠夺到他们的推进点数。

横冲直撞！赛车尽显暴力！



撞击模式曾是《Burnout 2》中颇受欢迎的一个要素。在《Burnout 3》中撞击模式的内容将大幅增加，游戏的单人模式将有不可思议的100个关卡等待你去一一解锁。其基本规则就是：驾车冲进繁华的十字路口，制造尽可能大的交通事故以获得奖励。游戏的动作部分更具深度，还好aftertouch系统和动力提升系统并没有让游戏变得复杂。动力提升需要你在持续的推进力、现金奖励和总分增加各项中做出选择。撞击者这个设定也为游戏的撞击模式增色不少。当你在一关中完成了预期的撞车数量，你可以通过一个按键引爆你的车子，巨大的火球以及冲击波将给所有正好在你附近的车辆造成可怕的伤害。



一车子撞坏的一刹那的确是非常刺激的，但是想象一下后果却是太可怕了，也只有在游戏中才能体验。



一从来不松开油门是这款游戏的一大特征，但是对操作的要求也非常高，否则只能车毁人亡！

全新的《Burnout 3》将用难以置信的飙车的速度感和不可思议的撞击破坏性结合起来创造出一个狂暴的公路飞车游戏。你在这个游戏中的目标就是在敌人将你毁灭之前先毁灭掉他们，而不是单纯的冲过终点线。你最好将脑筋用在诸如如何保持车体平衡性上，但看上去在《Burnout 3》中做到这一点并不困难。因为尽管我们得到的只是一个未完成版本的消息，但是它给我们的感觉都非常不错，相信玩家们看过之后也会对这款游戏充满了期待。特别是稳定的帧数带给人无与伦比的速度感受，当你在高档位行驶的时候，动态模糊效果大大加强。无论何时，即便在你以每小时160英里的速度撞上其它车辆的时候，游戏的画面都会立即停止，在重新回到游戏之前，游戏视角会围绕你所制造的一片混乱自动旋转，让你细细地欣赏一番。



开车的目的就是撞人！

在持续不断的极速驾驶中，发生在千钧一发间的撞击不仅是不可避免的，而且在《Burnout 3》的一些任务中竟然还是被鼓励的一种举动。

新的系统为暴力助阵！



与其躲躲闪闪，还不如直起腰板勇敢的接受挑战！游戏特意为此引入了一个叫做aftertouch的系统，使得撞车的精准度和画面效果进一步提升。



这就是aftertouch！

aftertouch系统可以令你通过一个按键使游戏时间放慢，这样你将能够对自己已经撞得支离破碎的赛车进行细微的调整，并从中获得奖励点数。

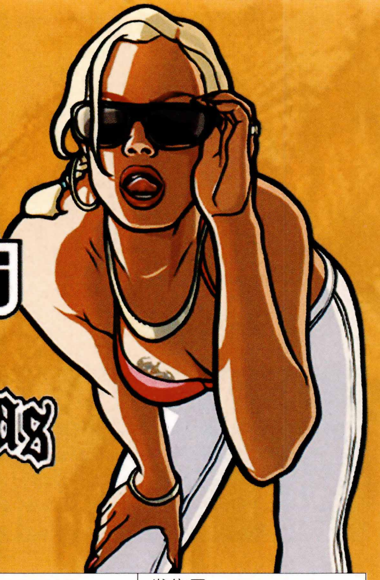
损人利己也是学问？



如果你能够在这个过程中将对手漂亮地干掉，你之前耗尽的推进槽将会得到相应的补充。这就要看你对游戏的熟练度了，不是横冲直撞就行的！

史上最火爆的赛车游戏





GRAND THEFT AUTO San Andreas

横行霸道 圣安地列斯

PS2	厂商：ROCKSTAR	发售日：2004.10.18
	类型：ACT	价格：49.99美元 其他：——

横行无忌，随心所欲!!

作为欧美最畅销的游戏系列，即将发售的最新作横行霸道·圣安地列斯能否一如既往的获得成功一直是人们关注的焦点。这次我们就为大家奉上有关本作的最新情报，大家一起等待大作的来袭。

游戏中玩家将扮演卡尔·约翰逊（简称CJ），在离开充满了堕落气息、毒品和团体暴力的家乡——Los Santos多年之后再次归来。为了洗刷掉身上的冤案，保护好自己的亲人与好友，以及夺回被黑帮占领的街道，在兄长斯威特的协助下，一场以暴易暴的战斗再次展开。



↑游戏中的自由度非常之高，玩家还可以到理发店去做一个自己喜欢的个性化发型。

↓游戏中的场景全部来自于现实，我们也将在游戏中体验到美国三大城市各具鲜明特色的异域风格。



↓即使是在游戏之中，入室抢劫也是需要带上面具的；而且消声器的安装同样必不可少，毕竟这可不是枪战游戏。





↑"所过之处，寸草不生"——拿走能看到的一切，这就是职业黑社会的标准作风。当然，现实中请切勿模仿。

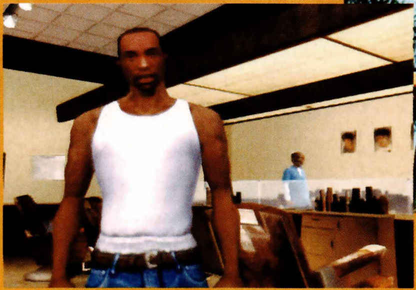
游戏的时代背景是上个世纪九十年代，游戏中的世界将是前作"暴力都市"的五倍之大。另外，本作中玩家可以通过多种方式改变游戏中角色的外貌，比如改变发型，通过食谱与运动量控制体重，驾驶新的交通工具——比如BMX自行车以及巨轮卡车等。

在圣安地列斯州中一共有三个主要的城市，每一个城市的特色都参考自现实之中：Los Santos参考自于洛杉矶，San Fierro参考自圣弗朗西斯科，而Las Venturra则是拉斯维加斯的真实写照。比如：在Los Santos我们能够看到棕榈树，在San Fierro则是它独有的金门大桥，而Las Venturra的标志则无疑是大街两旁赌馆上五光十色的霓虹灯了。



黑社会的N种混法

游戏中不但可以杀人放火帮派火并，还可以到赌城去享受一掷千金的豪奢生活，甚至可以骑脚踏车、打篮球；也能自由更换发型与服饰。





↑整天忙于血腥的黑帮仇杀，偶尔来一场街头斗牛放松一下吧！

责编/北斗



忍者神龟火爆再临



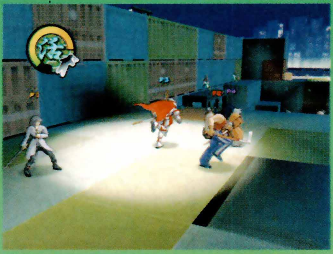
忍者神龟 2 · 协同作战

忍者神龟们又杀回来了！继前作好评发售之后，新作再度蓄势待发！相较上次的跨机种同时公布，本次我们却只是先得到了PS2版的消息。另外，GBA版似乎也要在10月份发售。不知这一次的四只神龟们是否还会光顾XBOX呢？先不管这些了，马上介绍一下这款新作吧！

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.10.19	
	类型：ACT	价格：未定		其他：——

一改系列以往单纯的硬派格斗过关风格，新作转为突出冒险探索的解谜成分

这款新作令人惊讶之处是，在游戏开始的几关中，我们并不会碰到许多敌人围攻的情况。相反，自己去寻找敌人倒是成了一件非常麻烦的事，同时，你还必须解决一些谜题。看来这款游戏的重心已经不再是单纯的战斗，既然强调协作，那么解谜和探索的部分肯定会得到加强。也就是说新作也许会有更多耐人回味的东西。



↑没有敌人的情况在游戏中是非常多的。



↑终于发现情况了！大家快冲过去啊！



↑路被一个大油桶挡住了，快点搬开它！

新作在继承了前作基础上的创新

这款作品同样支持四人同时游戏，但是似乎更加注重团结协作。因为在游戏的一开始如果只进行单人或双人游戏的话，同样要求你选足四个角色登场才行，看来在本作中有许多必须四人协力才能完成的任务。难怪副标题为"协同作战"。当然了，既然必须选四个人的话，不可能只有四只小乌龟可以使用，另外还有几个经常在动画和电影中出现的人物，还有几个隐藏角色，如斯布林特、凯西等等。在游戏的过程中，屏幕上只会显示玩家当前操作的角色，但只要随时进入"OPTION"就可以任意切换你选择的其他角色了。虽然这些角色在攻击方面的能力都是大同小异，但是每个人都拥有自己的特殊能力，比如有的人力气大，可以推动挡住去路的大型障碍物等。并且更换角色也可以使那些已经体力不足的角色得到喘息的机会。



新要素的加入会将游戏引入什么样的方向呢？





游戏场景的设计更为贴近原作

在游戏最初几关的探索场景中，大都是在一些构造复杂的建筑物内进行的。虽说环境的处理和前作的风格几乎完全一样，似乎缺乏创新，但是这却符合了忍者神龟原作一贯的简约风格。并且场景和人物基本是按照动画原作而设计的。另外，本作的视角也是比较令人满意的，就算是两人同时游戏时，如果走不同的路线，每个人的视点也会非常清晰明了！



↑这次的游戏自然会比前作在场景的设计上更为细致，也更加宏大！

不同版本蓄势待发

在这次KONAMI公布了PS2版《忍者神龟2 · 协同作战》的同时，该作街机版和GBA版的部分消息也浮出了水面。当然，街机版不出意外地依据强大的硬件支持展现给我们更加精彩的内容，而GBA版自然会采用完全不同的游戏方式。喜欢街机和掌机的朋友们也可以期待在不久之后玩到更加完美或是完全不同的《忍者神龟2》了。本作已经确定在今年的10月份发售，希望神龟们到时会有不俗的表现！



十年坐标

转瞬已成绝唱的历史

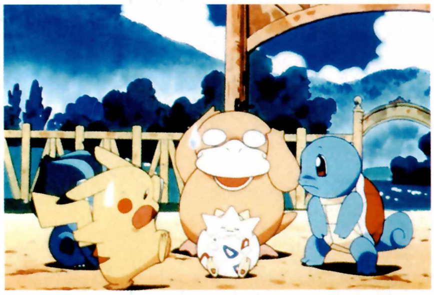
对于很多人来说，十年实在是太长，十年可做的事情也太多。游戏业用了3600多天来改朝换代，来颠覆传统，来把累赘淘汰。事在人为无可主宰，我们眼看着几家厂商被强行推下了台，虽然这里面总有那么点不可告人的猫腻，但游戏本来就是个商业得彻底的东西。1994-2004，演绎了很多精彩，多少厂商瞬眼而过，不留痕迹，到最后亦如烟云，谁又能在记忆中给这十年的无悔青春留下更多的空间？

当然没人会拒绝回忆已经过去的十年，事实上在更多人眼中那是一个绝对精彩的十年，甚至在这小撮历史的培土中，无数的年少灵魂心甘情愿的深深掩埋在下面。宁可就这样纠缠着过去，也不想接受踏上未来路途的现实。

从没认为过现在的游戏已经不一样了，那是一个借口，只能证明自己在游戏的发展前显得跟不上时代。毕竟历史的一幕一幕生动地发生在我们眼前，而我们却在那一刻难以冷静的对待。将十年内发生的大事件整理出来，很容易；从中找出足以鉴后的标志，却很难。在这次的选题中，如何以一个足以服人的尺度来筛选历史焦点使我们犹豫再三。以现在的角度，在文字间隙可以找到很多以前找不到的闪光，再来看看，会不太一样。

谁说只有神能够挽救弱小的生命？妖怪也能！

96年2月27日 《口袋妖怪红绿》发售。在诸多宣传攻势的推动下，发售不到一年就跻身为百万大作。《口袋妖怪》的热卖也刺激了本已将要退出历史舞台的GB重获新生！而GB销量的回升，也令许多厂商纷纷愿意为GB开发游戏，从而逐渐揭开了GB上好游戏纷纷登场的盛世局面，任天堂因此稳坐掌机市场，成为了掌机界当之无愧的龙头老大。



任天堂的地位在96年之前归功于FC和宫本茂的马里奥，而在那之后真正使任天堂屹立不倒的就是口袋妖怪了！无法想象日本的竞争是多么激烈，即使是保持原有的水平也很难在业界继续立足，多亏口袋妖怪的诞生，任天堂才能支撑到今天。

说口袋妖怪只是拯救了当时低迷的GB，似乎抹煞了它的丰功伟绩。96年当时正是日本掌机市场最为惨淡的时期，GB的周销量跌破3000台，还没发售软件也只剩下4款！严峻的形势下任天堂开始拼命挖掘GB的新卖点。强调捕捉和通信乐趣的《口袋妖怪》在经过几年的默默开发之后，终于受到了任天堂的关注。但是当时两个版本《口袋妖怪》的订货量仅有12万套，也就是说任天堂依旧面临绝壁，不过，就在此时“口袋妖怪”的多重媒体全面打造品牌计划开始启动。无论是卡片游戏还是电视动画，“口袋妖怪”都全面出击！一时间人气飙升！软件销量呈直线上升趋势，GB的销量也随之再度抬头。老任终于由愁眉不展到笑得星光灿烂了。



97年12月发生的“口袋妖怪卡通导致儿童癫痫发作”事件成为“口袋妖怪”知名度再度飙升的又一个转折点。虽然这条新闻基本上算是一个负面报道，但是从另一个角度说明，“口袋妖怪”的动画片的确是做得非常精彩刺激，而且发病的儿童一般都有相关病史，所以如果硬说卡通是罪魁祸首的话似乎也太牵强了。于是在各大媒体的纷纷报道之下，“口袋妖怪”更是家喻户晓了。当时仅《口袋妖怪》红、绿、蓝三个版本在日本国内就卖出了1100万本以上！“怪物级软件”从此一发不可收拾。

反观《口袋妖怪》系列，它吸引玩家的从来不是什么画面、音效等等浮华的东西，反而是简单地又收录了哪些口袋妖怪和新增了什么通信系统成为了最大的卖点。这与当今许多盲目追求华丽声光效果但是缺乏内涵的游戏相比，真是聪明太多了。但是《口袋妖怪》的看似简单并不等于品质的单纯，看看它的细节吧，每一只妖怪的能力值、不同条件的捕获率、妖怪的进化条件以及每只妖怪的战术设定等等……可见《口袋妖怪》给人的感觉是游戏简单，因为什么人都可以轻易上手，但是内涵丰富，因为要想了解它的全部内容将会是一件非常庞大的工程！目前各版本的《口袋妖怪》已经使得任天堂的获益超过23兆日元！！口袋妖怪是继马里奥之后，任天堂品牌价值的最佳代表。

我们从垃圾堆里爬出

1997年末，SCE方面斥资数亿日元回收此前积压在各级专卖店中的大量PS软件，这些软件大多是此前由于审批限度放得过宽而得以登上PS主机并流入市场的中小公司作品。这些质量参差不齐卖不出去的作品给游戏店铺带来了巨大的压力，最后不仅给索尼方面造成了很大的财政损失，更严重的是影响了公司的声誉。而现在回头看起来，这件事的前因、后果、预兆、影响……都不仅仅停留在1997。

歌舞升平的1997，繁华的游戏次世代。索尼的小日子似乎过得正滋润，但这平和的下面却涌动着暗流。再过一年，我们知道席卷整个亚洲的金融危机将爆发；再过那么两三年，我们知道日本游戏市场将走上至少现在看来仍无法逆转的萧条。游戏业的泡沫，已经破碎，而是否可以说，这预兆已经在1997年显露出来。

那年头儿正是游戏买过100万份拿出来都会觉得多少有些寒碜的时代，这杯羹是多少二三线厂商梦寐以求也想分一下的，而SCE显得相对宽松的审核制度正给了他们这个机会。现在看起来，当时的SCE采取的可以说是一种“以量取胜”的海水攻势：把游戏的受众群定义得尽量广阔；把游戏的覆盖面尽量铺开；以创造出声势、认知度和品牌概念为首要目的。在这种市场策略下，对众多品质一般甚至低下的游戏采取半默许的态度也是必然的了。

曾几何时，一种说法甚嚣尘上：“索尼毁了游戏界”，为什么会有这种看法，上面的事实也许会告诉我们一些答案。但这就是全部了吗？PS主要定位到了light user，也就是经济学中所谓边缘用户的上面，这对于商家来讲其开拓新市场的眼光和策略是无比明智的。即便没有索尼，那么客观规律也会要求冒出个什么东尼西尼的来抓住这些用户，否则这些人只会被新媒体时代中的其它娱乐方式分流掉。而既然是light user，那么他们对游戏的要求和期待必然与此前所谓的重度玩家不一样，索尼的宣传和营销等一切的一切，都是基于这个定位而来，而理所当然的，它就带来了一个全新的天地。有了新的市场，有了新的利益来源，商家们当然要一拥而上，争而食之，泡沫就是这么产生的。而市场规律与计划调控在表现上的一个不同之处就在于，前者几乎可以说是躲在一个角落里看着这喧嚣的一切，大家在笑，它也在偷笑，然后在事物发展达到了某个程度之后它操起了指挥棒，冷漠而又残酷的摆布这一切。有开始就有结束，有破灭才有新生。即便是新领域毕竟也不是无限的，即便是那新潮的感受和新鲜感也会有尽头，泡沫累积到无可再涨的地步时，市场开始发挥作用，它让资源重新调配分布，它让人群冷静下来，让厂家也冷静下来。尽管我们需要的正是这种不盲目的冷静，但一定是要等市场狠狠地把大家从风头浪尖摔下来之后才可以得到吗…… 这样被客观规律抽了嘴巴的结果就是还多了一份几乎是保守般的谨慎。也许最初真的需要多一些宏观调控。

似乎说远了，但其实要表达的就是，索尼只不过是被历史所选中的角色，在经济发展的潮流中，每个人各司其职罢了。非要说索尼“毁”了游戏也好，但它毕竟踏出了开拓性的一步，而当年的任天堂和世嘉，连这一步也没有做到。1997年，风暴前最后的平和时期，索尼回购积压软件这件事本身其实承载不了太多意义：积压软件的总数目（约50万份）比之当时动辄百万的数量级可以说是无伤大雅；所花费的金额也不是说会让一家大公司就此倒台；最关键的，在这个PS2盛行的时代，有多人还会记得这件事呢。但它确实发生过，它是一个转折点的前奏，它让我们知道了什么是物极必反。

灵魂能力导致了游戏追求浮华的CG?

1998年，NAMCO的PS版格斗游戏大作《灵魂能力》，以其出类拔萃的片头CG动画倾倒了无数玩家。并在当年日本文化厅举办的多媒体艺术节上，一举获得最佳游戏CG动画大奖，其余获得优秀奖的还有《最终幻想7》等。《灵魂能力》因此声名大噪！这一事件的发生使得各个游戏厂商开始关注CG的制作，在后来的游戏中逐渐出现了大量制作精良的CG片头及情节描述，甚至于在后来，CG动画质量的好坏几乎成为了评判游戏质量的一个非常重要的依据。

CG真的那么重要吗？难道不重要吗？好像真的是很重要啊！有关游戏画面与游戏性……别贫了行吗？CG和游戏画面还是不能直接挂钩的，因为再烂的游戏也有可能拥有素质不俗的CG动画，而有的人玩游戏就是为了看结尾动画，所以好的CG又有可能会提升游戏性！CG是一个即能够体现游戏公司实力，又能为游戏添彩的东西。



《灵魂能力》并不是第一个撑起CG这面大旗的游戏，但却是第一个因为CG而大大受益的幸运儿。它当时的成就似乎就因为制作出了高质量的CG，而一举超过了老牌经典游戏《最终幻想7》。只能说是当时的玩家被色块游戏折磨得太久了，能在游戏机上看到3D的画面自然是无比的激动，但是游戏的内涵似乎被放在了次要的位置。于今看来有些本末倒置的观念在当时却是大行其道！于是游戏的制作开始下大力气在CG的制作上，无疑这使得后来无数的片头动画成为了一道靓丽的风景！可是，浮华的背后呢？造就了一堆华而不实的游戏垃圾，兴许片头还能给你刺激那么一下，但是进入游戏后就俗不可耐了！

这股风潮真的很强劲！今天依然存在！但是人们就相对冷静多了，往往懂得了掀开虚无的面纱去探视游戏的究竟。虽然现在PS2、XBOX还有NGC的游戏几乎都有一段比以前精良得多的CG开场，但是制作的重心已经不是它了，现在谁还傻到买一款游戏只为了欣赏片头短短数十秒或几分钟的CG动画呢？那可是太贵了！但同时没有好的CG动



画，游戏又会有什么方法能够迅速征服玩家的心呢？毕竟像《瓦里奥制造》这样的掌机游戏太少，而且限于机能，也不能对其有太高的要求。或许《最终幻想》系列一直是一个非常执著于精良CG的游戏，但是今天看来，如果不在系统上多做革新或是不在故事情节上多下功夫的话，恐怕就算是再经典的系列也要面临没落的结局！

《灵魂能力》的成功是幸运女神的眷顾，单靠游戏品质恐怕不能有那样的成绩，这其实都是宣传炒作的效果，而今再看《灵魂能力2》，虽然比一代做得更加完美，但却再也找不回当初的辉煌了。可谓是：CG诚可贵，可玩价更高。若为销量故，谁也不能抛！

游戏机已经离不开模拟器

1999年8月美国旧金山联邦地区法院对索尼状告开发了PC上的PS模拟器“bleem！”的bleem公司一案做出判决，否决了索尼美国计算机娱乐事业部提出的关于申请推迟“bleem!”正式版上市的临时禁令的请求，这一判决意味着在这次关于模拟器的诉讼案中索尼的败诉。在同年3月索尼曾状告开发类似PS模拟器“VIRTUAL GAME STATION”的CONNECTIX公司，这是游戏公司与模拟器公司在法庭上的第一次交锋。而索尼在与这两家当时大名鼎鼎的模拟器公司的诉讼案中均以失败而告终。

模拟器到底有没有侵犯游戏主机厂商的版权、有没有造成游戏主机厂商的利益损害、如果有那么造成了多大的损害？这些都是法律学家和经济学家们应该去头疼的问题，而作为玩家的我们只需看明白一点：如今距离这次游戏界著名的诉讼案已经过去5年，模拟器的势头则是越来越旺。不但在PC上，在各大游戏主机上也是层出不穷，你模拟我的，我模拟你的，而各主机厂商不但不闻不问有默许之意，甚至暗中资助模拟器开发商。而且，索尼们不再去起诉模拟器厂商了。如果模拟器真的损害到了索尼们的切实利益，以其一贯的强硬作风又岂会因为区区几次败诉就轻言放弃？！“不达目的，绝不罢休！”这不仅是索尼、也是任天堂和微软的一贯作风，而正由于有着这种顽强的理念才使它们能在残酷地主机大战中存活下来并成为业界大鳄。那么究竟是什么原因才能让它们放弃？显而易见，那就是实际上模拟器不但没有损害它们的利益，而且还让它们尝到了甜头！

值得注意的一点就是，所谓的主机向下兼容，其实也就是一种变相模拟。PS2支持PS游戏，这是其利用内置CPU的硬件模拟；而GC上的“塞尔达传说风之韵”中所内含的两款N64上的游戏，实现方法自然也是软件模拟。如今的业界，类似的例子已经不胜枚举。姑且不论模拟器厂商们，现在主机厂商自己都对模拟乐此不疲，如果模拟器的使用真会阻碍自身软硬件的发展，那么现在的主机厂商们难道会集体想不开？所以归根结底，模拟器的问题最终还是利益的问题。在商场上，厂商与厂商之间存在的只有利益关系，“死敌”也好“盟友”也好，不同立场的存在只不过是厂商之间利益分配的具现化。版权也不过只是厂商获取利益的一个工具而已，如果有更好的利益获取工具出现，在一定程度上对版权的放弃自然是明智之举——何况，模拟器到底有没有侵权目前仍然尚未定论；再何况，关于模拟器的诉讼案一直都是以主机厂商的败诉为结局。

现在主机厂商之所以能够与模拟器和平共存，就在于模拟器并未切实损害了它们的利益。而模拟器始终只能做为一个附属品，绝对成为不了主流。不论是其对主机软硬件销量的促进还是对其他主机软硬件销量的抑止，所能起到的作用始终还是有限。“在DC上可以玩到PS游戏！”——这是bleem！这款模拟器当初在DC上发售时的口号。然而它并没有拯救DC，世嘉也从来就没有真正对它指望过什么。没有厂商再对其动辄讨伐，自然也不会有厂商真会认为仅仅凭模拟器就能够定天下夺江山。既然如此，与其把时间与精力浪费在这种无关痛痒的事情身上，还不如集中全力去应付主机之战中你死我活的战争；当然也别忘了，与其放弃这个工具让敌人拥有，还不如自备一把以备不时之需——哪怕它不过是一把防身小刀。这，就是商场中的游戏规则。



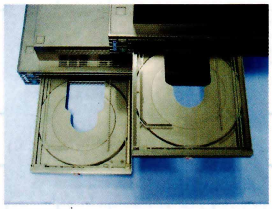
PS2不是游戏机？！

1999年3月4日，索尼第二代家用电视游戏机PS2在日本正式发售，并在发售三天之后就售出了98万台。对于游戏迷们而言，这无疑是一个盛大的节日。作为家用机史上第一个拥有DVD机能的成员，PS2的成功不仅仅表现在游戏业，其对日本国内DVD的普及也拥有着绝对不可磨灭的贡献。在PS2正式发售后的下一个月，日本DVD光盘的销售就达到了上一年同期的3倍；“骇客帝国”卖出了60万套，是以前最高记录的6倍！索尼对此表示：“我们对PS2能起到这样的作用感到光荣。”

“我们的目标是打造家用数码娱乐综合平台！”——SCE社长久多良木健的豪言壮语至今仍然回荡在我们耳边。以现在的情况来看，索尼至少已经向着这个宏伟目标又迈进了一大步。PS2在次世代大战中已然获得压倒性的胜利，是三大主机中当之无愧的王者；而其对DVD的普及的确是功不可没。4年前，DVD作为一种崭新的数据载体在当时并不被各界看好，尤其是在日本，仍然是VHS录像带的天下。日本国内的保守态度使得DVD的普及速度相当缓慢。PS2的出现，使得人们只需花一台DVD的价钱就能同时拥有DVD和游戏机两大功能，如此便宜之事，放过都是傻子。在这一理念的驱使下，再加上“索尼就代表时尚”的日本一贯观念，DVD在日本的普及终于成功实现。



不过请注意一点，日本人购买PS2的动机在于“只需花一台DVD的价钱就能同时拥有DVD和游戏机两大功能”而不是“只需花一台游戏机的价钱就能同时拥有游戏机和DVD两大功能”。看起来似乎是一个三流的文字游戏，不过我们应该可以很清楚的看到这么一点：相当一部分PS2拥有者的购买动机不是冲着它能玩游戏这个“主要”功能，而是冲着其可以看DVD这一“附属”功能。当很多玩家们还在为了玩上PS2而辛苦攒钱的时候，有钱的“伪非玩家”们已经捧着崭新的主机坐在家里享受上了DVD所带来的高清晰画面；而当前者终于买到了PS2和自己心仪已久的游戏时后者却早已将快餐游戏通了XX个，然后扔柄大声感叹：游戏，不过如此！



诚然，我们谁也无法否认索尼在市场运作上的高超手段以及PS系列登场以来在竞争残酷的游戏市场一路高歌，将昔日霸主扫落马下，最终成为家用游戏机中当之无愧的老大的霸气与事实。可我们同样也要看到，索尼毕竟是一家家电厂商，它的一切都来自于家电事业，它的一切也仍然是围绕着家电事业所展开。日本人有着执着到几近于变态的怀旧情节，因此即使在PS2如日中天到如今这般地步的情况下，对于索尼而言，它的目的仍然是“打造家用数码娱乐综合平台”。而实现这一目标的最终工具仍然是电视（当然也许到时候我们已经不能称之为电视了），而不是游戏机，不管是PS3以至于PSN。在这一大前提下，玩家们所痴迷的游戏机随时都有可能摇身一变成为索尼宏伟目标的附庸甚或是牺牲品。或许这一理念是真理也说不定，但那需要相当长的时间来证明。而我们现在能看到并切身体会到的就是，索尼摆明了是把行货PS2定位于“电脑娱乐终端”，那么，我们眼前的PS2还真的是游戏机么？

跨过自己的尸体

2001年1月31日，世嘉正式宣布自三月份起停止DC主机的生产，彻底退出硬件市场竞争。并同时宣布将为索尼和任天堂开发游戏。此前早在97年，就有过世嘉要与百代（BANDAI）合并的意向，但最终计划在同年取消。而在SEGA成为完全的软件商之后，也曾传出过其要与NAMCO合并的风闻，然后就在最近，世嘉最终还是被并入了SAMMY名下，其这些年的经营状况，可见一斑。曾经的巨人，终于倒下。

Dreamcast的停产，宣告了一个时代的结束。

退出硬件市场的竞争，对于当时的世嘉来说未尝不是一件好事。当然了，面子上是有些挂不住，毕竟是承认失败了。随着时代趋势的变换，街机方面的颓势已不可抑制，而家用机方面的市场份额也是日见萧条，几已不保。这种情况下如果还是继续投入的话，只是自己给自己背上沉重的包袱。其实世嘉早应该面对这个现实，它比不得任天堂，人家的主机卖得不好了还有掌机，但世嘉除此之外还剩下什么？

现在回头看起来，世嘉作为一个公司的立身处世原则只好用“古怪”来形容。它总是有一种老牌厂商的顽固和尊严，还在意气风发的时候做游戏的态度始终是“你要来适应我，我不会迁就你，如果你不适应或者玩不下去，对不起，这游戏不是给你做的。”这种强盛的气势倒是和当时的任天堂有几分相像，于是他们的目标集中在fans的市场，却没有想过fans总是要在更新中流失的吗？然后索尼进来了，以广大的边缘用户为目标进来了。



世嘉抵挡不住索尼，绝不在于他们做不出好游戏，而是他们不太懂得变通和进化，曾经在市场上成功过的东西并不代表就会一直成功下去。它在游戏上的硬派做法固然会让其fans欣喜赞扬，但一家公司毕竟还是要在商业社会中活下去的。我们要分得清喜欢一种游戏类型的玩家立场与商业激烈竞争中的厂家立场是截然不同的，如果你真的热爱和支持这家公司。我们钦佩世嘉的执着和风骨，但最后的结果就是看到独立的SEGA永远地消失掉了吗？

世嘉承认了失败，并开始为昔日的冤家对头索尼开发游戏，这在当时很多人眼里恐怕都觉得十分别扭吧，至少是感情上难以接受。但世事就是如此讽刺，这也证明了商业竞争中从来都没有绝对的敌人和盟友，为了追求利益，为了求生存，什么样的改变都可能发生。平衡永远是动态的，稳定永远是短暂的，缅怀大可不必，因为他们或改头换面，或涅磐重生，或者就在更多的事情发生以前我们就已经学会麻木。在“老三国”格局崩塌的时候我们就应该学会一种态度，那就是冷静地看待业界的变故，如果非要说的话，这应该是世嘉留给我们的财富。

世嘉当初的退出是必然的，事件本身虽可算大，但却缺乏外延性的意义，因为这并非战略性的转移，而只是无可奈何的放弃。不过视野放开阔一点看，这至少反证了索尼的商业战略和指导思想的成功，也许这当年的往事对还在业界中起伏的商家们更有参考价值。

日本游戏业的崩溃？！

2001年11月14日的深夜，三大主机中的最后一名角逐者——XBOX终于闪亮登场，在北美正式开始发售，游戏业真正意义上的次世代战争从此正式拉开了帷幕。据称，在11月15日正式发售当天，美国全国共有一万家零售店同时开始促销XBOX。XBOX在美国的售价为299美元，与当时PS2在北美的售价相同，然而XBOX的主机性能则要远远高出PS2，此外主机还有一个内置式的硬盘以及高速互联网接入的端口。XBOX正式发售之后，比尔在面对记者采访时声称“到年底之前就能够卖出150万台”。



游戏机，是美国人制作出来的，然而雅达利所创造的只是一个转瞬即逝的美丽泡沫。真正将游戏发展起来并最终成为一门足以与“世界第八大艺术”——电影相比肩的行业，日本游戏厂商可以说是居功至伟。可以说，在微软“魔盒”正式推出之前，整个游戏业的中心就是日本，一切都围绕日本游戏业而展开。游戏业，尤其是游戏的硬件方面，一直都是由日本厂商所垄断。微软的“抗日”壮举受到了很多业内人士的高度评价，而且从某种角度上来讲，一直背负着“垄断”这一罪名的微软这次倒成了“反垄断”的英雄。

日本游戏业的一家独大造成的游戏市场的垄断对玩家而言其实非常不利，因为玩家必须永远跟着厂商的脚步走，可供选择的游戏数量虽然很多，然而真正风格迥异、能给玩家带来新鲜感的游戏却是少之又少。业界需要新鲜的空气与活力，而欧美游戏硬派刺激的风格正好符合了这一要求。再加上日本国内经济持续低迷，其青年一代已经开始不再把游戏作为主要娱乐活动，直接导致日本游戏业界这几年来连续三年大衰退(2003年产值只有1997年的六成)；以前动辄百万的大作如今能卖出三四十万厂商就已经是谢天谢地了。看一看去年日本销量超过百万的游戏软件，只有少得可怜的区区几款；而北美市场光是EA一家游戏公司去年发行的百万级游戏就超过了二十多款，两者相差之巨，让人不免对日本游戏业寒心。现在的日本业界如同一个临近垂暮之年的老者，没有活力，更缺乏创意与刺激。看一看其知名制作人，还是数十年前就开始打天下的那么几个，虽不能否认这些前辈对日本游戏产业有着重大的经验与贡献，但他们比年轻人缺乏活力与创意却是不争的事实。与日本相反，欧美游戏市场最近几年异常火爆，各种好游戏层出不穷，其中蕴涵的崭新创意总是能让玩家有耳目一新之感。现在的业界，重心已经是在欧美，而不再是日趋沉寂的日本。微软之所以敢扛起这面大旗，除了游戏市场丰厚的利润之外，更重要的一点就是如今欧美市场才是左右成败的决战场地，而这对于本土作战的他们而言无疑是非常有利的。随着欧美市场的不断扩大与更多欧美厂商逐渐加入所形成的良性循环，这块大蛋糕才是大家争夺的焦点。不再是业界老大的日本游戏业如果再不思进取，那么别说是老二老三，也许，其最终崩溃的那一天也将离我们不远。

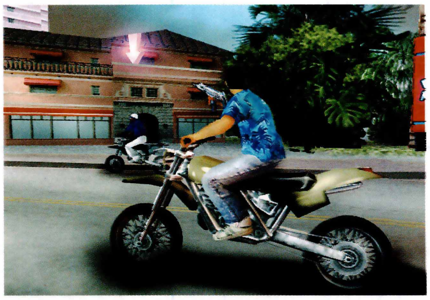


天使也有魔鬼的心，罪恶本为人之天性！

2002年10月27日，由Rockstar出品的暴力游戏《GTA》的第三作《罪恶都市》正式在北美发售，之后的销量在北美达到530多万份！一时间暴力游戏层出不穷！而且每款游戏的道德底线越来越低，有些甚至公然宣扬暴力色情，完全不把它作为负面内容。而且美、英等国接连发生未成年人因受游戏影响而杀人的恶性案件，因此社会普遍对暴力游戏产生了抵触情绪，但是暴力游戏的销量并没有因此而减退，反而急剧上涨。游戏界不可避免地面临着一场道德与金钱的考验。

《横行霸道3罪恶都市》是一款宣扬罪恶的游戏。这是目前人们对这款游戏的一致评价。

然而面对《罪恶都市》全球近570万份的惊人销量，难道只归功于游戏超高的自由度和丰富的要素？“知道吗？晚上10点之后，开车在女人身边按喇叭就能召妓！”；“用狙击步枪爆头太过时了！用电锯吧！”；“把人打死后再一直打的话就会得到好多钱！”……当人们津津乐道于这些游戏中的情节时，兴奋的心情完全盖过了对罪恶的厌恶。难道是游戏令这些人失去了对善恶的判断能力？其实不然，能够引起人们兴趣的往往是离自己生活比较远的东西。犯罪，特别是毫无顾忌地实施犯罪，这些在真实世界不可能做到的事，在《罪恶都市》中完全可以轻松体验，这怎



能不吸引绝大多数人的注意力呢。特别是《罪恶都市》在《GTA》系列中首次采用全3D表现手法，使得游戏给人的感觉越来越真实，因此带给人的刺激大大增强，人们就更加喜欢在游戏中去体验另一种不同的生活。然而真正导致人们喜欢这种暴力游戏的根源，就是存在于每一个人内心深处的恶欲！

纯粹的善良是不存在的，人类都有双重性格，这不是我主观的一家之词，心理学对此早已有了定论。因此说，好人与坏人的性格区别就是看每个人的人性中，善与恶哪个比重大了。《罪恶都市》对暴力的刻画程度确实是超越以往的，但是它也没有刻意去渲染血腥暴力的成分，同时也会有警察来维护治安，可见整个游戏的导向还是没有问题的。即便是有一些被影响的人，那也只能说明他们本来就有问题了。就好比枪支在警察手里是用来维护治安的，而落到坏人手里便会制造麻烦。就算是平常人切西瓜用的刀，现在也是坏人最常用的凶器之一。难道你能说西瓜刀就是罪恶的源头吗？说白了，人的主观决定一切。

再回到游戏的销量问题，美版游戏势头猛增是不争的事实。加上《GTA》系列独到的设计理念和超高的自由度自然会受到许多人的欢迎。我只能说玩家中善良的人多，希望通过游戏排遣内心深处恶欲的人就多，那么《罪恶都市》的热卖自然是理所应当的。

从此你不再孤单，因为有那么多人一起砍你

2001年9月20日，真三国无双2发售，并最终成为光荣会社史上首个销量突破百万的游戏，约一年后发售的其资料片《真三国无双2 猛将传》也达到了80万以上的销量。2003年2月27日，系列的3代登场，九天之内销量过百万。2004年2月11日，《战国无双》发售，当日销量达到45万，并在接下来的一个月内再次跨过百万大关。这样经久不息受欢迎的浪潮，缔造了ACT历史上的神话和辉煌。

无双系列创造了一个连其缔造者都不曾想到的高度，继而引领了一个时代的潮流。

在无双中你既可以找到有挑战意义的难度，也可以领略有喧哗有场面的爽快，可以说是在最大限度上拉拢了各个层面的玩家。无双系列最大的贡献不在于它创新出了多少游戏元素，而是在于如何把很多已有的要素重新组合，在统一的游戏思路下融会贯通。连续技、育成、收集、战略…… 它几乎把所有最具统治力和号召力的要素华丽地融合在了一起，并坚持凸现“一骑当千”的快感，这一切使每个人都眼前一亮：原来ACT还可以这么做。不像别的动作游戏那样把重心完全放在精准的判断以及需要长期磨练的难度上，无双系列更注重自己的普及性和亲和力：人人有得爽，人人有功练。从那以后你说是模仿跟风也罢，受无双影响带有其痕迹也好，总之诸如此类的ACT层出不穷。这种“一人战上百人”的成功实现影响深远。无双盘活了动作游戏，更盘活了一家老厂商。

光荣，KOEI，一个要年头儿有年头儿，要名声有名声的公司；但此前惟独业绩总就那么回事儿，勉勉强强，属于那种有知名度但却不受市场待见的典型。就在它几乎要被钉死在战略游戏这棵树上的时候，三国无双出了，确切点说，真·三国无双2出了。

其实基本的概念早在1代的时候就已经初具雏形，但相比之下确实还远未成熟，之后那些能大量吸引到玩家的要素基本还都没有：武器没有成长性，就是初始的四段连击；没有道具的装备，相应的也就没有了收集要素。最要命的是在缺乏流行元素之外，1代连作为动作游戏的老本行几乎也都丢了：动作僵硬不说外加打击感差劲。假如没有以后进化惊人的系列作品，多少年后“真三国无双”简直一定就要被当作反面教材用词了。

就在这时2代推出了，就好像迎面一个巴掌，它抽晕了那些等着批评游戏的人，同时也抽晕了光荣自己。眼看着销售数字十万十万的往上蹦，KOEI的人在就此召开新闻发布会的时候，你能明显地从其语气和表情中感受到天上掉钱砸了他们一身的那种乐开了花的感觉。我KOEI这辈子就没见过这么多钱啊——说得是夸张了些，不过对比之前相当平淡的经营，会社史上首个销量破百万的游戏带给他们自己的惊喜以及带给业界的冲击都是巨大的，更何况这是一个与公司以及以往作品风格都反差强烈的游戏。

光荣的转型是成功的，在这个时代变则生，固则死。固，不是稳固的固，是顽固的固。其实早在多少年前Capcom就已经有过类似大幅度的转型：现代AVG奠基之作《生化危机》的诞生。只不过那时C社的街霸也还在做，而且当时又是FTG盛行的年代，所以这个转变本身给人的冲击力似乎就不那么明显。不变的例子比较典型的也有一个，那就是SNK。我们国人对它的感情是很深，但它的不争气和不思进取也是有目共睹的。一块机板用了十余年不说，破产在韩国重组后仍然是抱定老本不放。看看它最近的游戏列表里，又是一堆各种各样看不出有什么进化的KOF，个人真的很怀疑在这个年代里，几乎就是凭着一堆过气的格斗游戏居然还可以活得下去，那这个制作方该会是一个怎样的作坊级水平啊？

看起来似乎是说远了，但这些其实都是由无双成功这个事例背后折射出来的道理。就好比无双名下的作品到现在已经有好多了，但为什么到目前为止每一新作的销量仍然令人艳羡？这其中就包含有小的变化和手段，比如三国无双暂时出够了，就改换风味做战国无双，然后有时间再换回来，这样在一定程度上就巧妙地回避掉了玩家心理上的麻木和平淡期，时刻保持新鲜感。改变的关键不在于手中的素材而在于组合它们的方法。

题外话：现在已经有声音说无双系列开始趋于保守和平淡，那么一个负面的市场反馈也许会起到不错的督促作用——无双，你什么时候就卖得差劲一回吧，就一回。



透过一块水晶你看到了什么，美丽？

2002年5月16日，Final Fantasy XI（最终幻想11，以下简称FFXI）作为这个久负盛名的系列中第一款online作品登场。它是电子游戏界内第一款真正流行意义上的网络游戏，第一款MMORPG（Massively Multiplayer Online Role Playing Game）。此前虽然已有可以联网合作的游戏比如PSO，但无论是声望还是在以后所取得的利益和成就上来说，都无法与前者相比。现在FFXI用户已达到约50万。

作为一款网络游戏本身，FFXI同样不是背负着怎样复杂或深邃的意义，或者带来怎样革命性的进化。它晶莹透彻得就像片头的那块水晶，几乎一眼可以看穿的简单，它就是一款普通的网络游戏，或许只是FF这个名字给它增添了无法形容的诱惑和神秘。而实际上，我们这里要关心的却是它何以成为了今天的FFXI，PlayOnLine上的FFXI，而不是纳入了索尼网络体系的最终幻想。



从这个意义上来说，FFXI只是一个引子。Square兵败最终幻想电影，背负着沉重压力的它得到了索尼的提携，但很快地，史克威尔就感觉出这个“帮助”变了味儿。如果接受了太多的SCE融资，Square几乎就要变成SCE的第二方厂商了，再假以时日，完全被后者吞进去成为第一方或者干脆变成了开发团队也不是没有可能。而就在这种时刻，史氏借以翻本的FFXI就面临着一个选择，是交给索尼来进行网络架设和运营管理，还是干脆跳出来靠自己独立来做？前者对于Square无疑是相当节约人力、物力等各种资源成本的，这对于当时的史克威尔有着巨大的诱惑力，但相应的就是被索尼一步步吸住越来越无法离脱，就好像一对已经变了味儿的恋人一样。而选择后者，就是把握住了自己的命脉，虽然这意味着生死一搏——当时的Square经不起再一次的失败。该怎么说呢，庆幸，或者是遗憾？我们看到当时的Square勇敢地走了后一条路，开发了自己的“PlayOnLine”系统，业界没有出现一个“索史氏”。

索尼想把FFXI甚至史克威尔纳入自己的体系，其中一个原因正是看到网络对电子游戏领域同样的重要性。“单机”不是视频游戏的固有形容词，而对于开拓网络新市场来说，有一款重头的MMORPG当然是极有分量的砝码。虽然FFXI仍然是做在了PS2上，不过当初索尼的“野心”显然不止于此，它更在意的应该是运营的控制权以及由此能拓展开的各种业务关系。透过一个“PlayOnLine”的结果，我们更应该看到的是索尼的眼光、远见，或者说是“野望”。

延伸一步来看，硬件商的目的已经不止于单把游戏网络化，他们的目标已经是家庭影音娱乐综合终端，换句话说，这对于多种跨媒体的娱乐休闲方式而言，也是一种网络化的统一。由网游到其背后的网络，再从此延伸到更深更广的概念和领域，只有这样才可以突破瓶颈继续发展。

索尼看到了新的出路，而相比之下，微软早在进入电子游戏界之前其实就是想把XBOX设计成一种类似于机顶盒的家电智能化管理终端，虽然这个目标显得过于超前和庞大从而暂时没有实现，不过现在的XBOX Live同样开展得如火如荼。

由最终幻想11说到这里似乎题已经跑到九霄云外去了，但正所谓“一叶落而知天下秋”，早在数年前业界那明争暗斗中就传出了这样的声音：未来的游戏世界，必是广义网络的天下。

性感联姻，“SEX”带来震撼

2002年11月26日，SQUARE与ENIX正式召开了战略发表会，宣布于2003年4月1日正式合并为［SQUAREENIX］。原SQUARE社长和田洋一表示：“这次合并是真正的强强联手，为了更好的造福玩家，进而在竞争激烈的业界站稳脚跟，我们最终决定了这次的合并。我们能充分发挥各自的优势进行互补，一定会创造出传世佳作。”

2003年4月1日，［SQUAREENIX］顺利合并。

Square没从索尼，倒是跟Enix结了婚，从此结束单身生涯。这个合并给业界带来的震动自不必说，而现在我们回头看起来，倒是其中折射出的纷繁细节和背后的故事值得人细细品味。

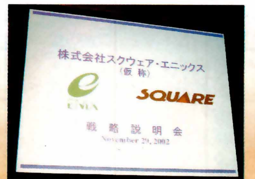
这两家公司在PS时代都是可以带动业界走向，甚至主宰主机生死的腕儿级品牌，而他们彼此之间基本也一直是竞争的关系，有过矛盾，有过龌龊，然后，陡然间宣布合并。

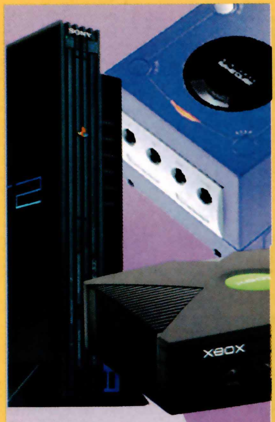


究其原因，首先应该是两家公司都看到了自身的脆弱，在日本经济的动荡后谁都别指望凭单一游戏来影响整个业界，反过来，游戏销售成绩的总体下滑只会给公司的分量和业绩带来负面影响。说到底自己只是一家依赖性比较强的纯软件公司，承受经济冲击的能力与在一般消费者心中的那种知名度其实是很不成比例的。要不然Square也不至于被一部电影就抽了个晕头转向，试想一家真正意义上的大公司会由于一部电影的投资失败就几乎面临溃散的局面？2001年的惨痛幸亏在下一年因为《王国之心》出乎意料的大卖才得以有所弥补，但紧接着同年开始运营的FFXI一开始注定是个先赔本的生意，旧疮新痛使得Square终于可以清醒地看清自己的地位和能力，在这个风雨飘摇的时候如果再与欢喜冤家Enix在市场上明争暗斗只会加重消耗，那么不如合作，双方优势互补共同追求利益最大化，对于Enix方面，虽然并没有遭遇什么大的挫折，但相信通过Square的教训它也看清了一些事实。它们曾经是硬件厂商努力争取的砝码，但现在已经有趋势要逐渐沦落为人家手心中一枚彻底的棋子而已。在这种时候再打内耗战显然是不明智的。

更关键的问题在于两个字“卖点”。即便是再有影响力的作品，如果只是“一枝独秀”的话，只能是越来越受制于人，受制于市场。寻求其它的增长点，已经是公司发展的当务之急。这个“增长点”是很广义的，可以是新的游戏品牌或类型，新的销售市场，甚至是在其它产业内的开拓。而Enix可以说比较缺乏的就是这些，可以预见到也许在将来的某一天自己的命运将不再由自己来掌握。而相应的在另一方面，可以看到史氏是在积极地要开拓新市场，尽管惨遭滑铁卢，甚至连延续一些老品牌的实力都几乎失去了，但其仍然没有放弃，FFXI的产生就是一个明证。Square的这种精神以及它在北美市场的号称力都是Enix相当需要的，那么同样的，后者的经济能力对于前者来说，也将是一种莫大的支持。由此可见，两者的一拍即合，几乎可以说是必然的。

不过由此带来的忧虑却是，连这种等级的厂商都要寻求合并，那么另外的中小型公司的生存现状又会是如何呢？任何事物若要良性发展，都需要靠竞争来促进；不过同时对于一个产业来说，若要更有效率地利用和调配各种资源，各种人力以及物力财力等必然要走向集中化。竞争促进集中，集中加剧竞争，史爱的出现正是这种客观规律的反映。在高度商业化的游戏产业，也许我们再难看到百家争鸣的局面，而是资本不断融合重组的集中化演变；在这种动态的平衡中，最终将是数家重新瓜分天下。





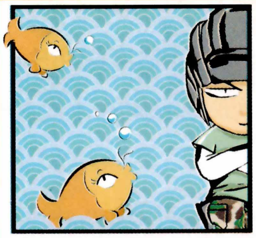
Editors Voice

编辑点评

Editors Voice

Console Games

8月16日 ▸▸▸ 9月1日



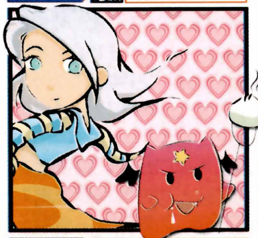
PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏

2004年8月26日 PS2 太阁立志传Ⅴ

原名：太閤立志伝Ⅴ



厂商：KOEI
类型：S・RPG
售价：7140日元

光荣公司经典系列之一，这次的最新作在继承中追求发展，让老玩家容易上手的同时又可以感受到它的变化，另外游戏中的收集要素大大强化。

与“三国”、“信长”等齐名，“太阁”同样是光荣公司的招牌。系列发展到现在的5代，在画面、系统与游戏性上较从前都取得了长足的进步。除了扮演秀吉，玩家还可以扮演剑豪、医生、茶师等许多职业，体验不同人生。在各个场所中还可以玩到不少很有意思的小游戏。整个游戏和风浓厚，推荐“太阁”系列的FANS及对日本战国历史感兴趣的玩家入手一试。

经典系列的强化姿态登陆PS2，在经过4代到5代的演变，游戏的系统已经日臻完善，已经从4代那个纯卡片小游戏变为现在那种历史感非常浓厚的史诗级作品了。游戏原本就有800名人物可以使用，卡片足超过1000张。在PS2版更是加入武田信虎、上杉宪政等原本只在史料中出现的人物，又加入了更多的卡片，更多更翔实的历史情节，可玩性更高。惟一不足是读盘比较慢。

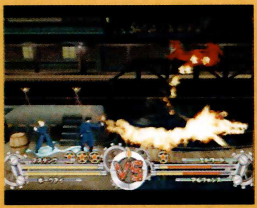
好游戏，本期重点推荐作品！时隔3年之后，系列的最新作果然不同凡响！继承了前作的基本操作系统，老玩家绝对能够立即轻易上手。本作的卡片数量和新武器又增加了相当一批，作为本作一大特色的卡片收集想必又足以让众多太阁迷们呕血一把了；而新增的宝剑莫邪威力也颇为强劲。PS2版比PC版多出的众多要素就足以让人激动不已！

光荣的又一款重量大作。感觉和前作比起来，本作更加大气，充满了浓厚的历史气息，让人感觉自己确实是在亲手创造历史。游戏中可操作的人物超多，玩家可以任意选择自己想要的生活方式，并不需要一味的以成为大名为目标，(月月自己就选择了忍者一途)。在画面、卡片、人物和系统上，也有了长足的进步，喜欢这个类型的玩家千万不要错过。

官方网站 http://www.gamecity.ne.jp/taikou/5/ps2/

2004年8月26日 PS2 钢之炼金术师 梦幻嘉年华

原名：鋼の錬金術師 ドリームカーニバル



厂商：BANDAI
类型：ACT
售价：7140日元

时下最为流行的动漫又一次被搬上游戏的舞台，基本游玩为乱斗对战的方式，以炼金术为“原理”可以尽情搬出各种道具来进攻和防御。

我们看到的是一款乱斗型的作品。乍一看游戏模式比较丰富，但实际玩起来的话会有种重复的感觉。操作方面，键位设定比较奇怪，在人物转身的判定上也有问题。对战时的打击感及发动必杀技时魄力均稍显不足。当然，出色的卡通渲染画面及出色的音乐音效是本作的特点。另外游戏中的剧情模式及收集要素相比会让“钢炼FANS”满意。

演艺圈里有个现象，“歌而优则演”，现在游戏圈里倒是“动而优则游”，尤其是日本游戏界经常会有由动漫改编而来的作品。当然其中也不乏佳品，可问题是像本作这样水平的作品太多了。游戏完全是原著角色为卖点，说是对战，但别说攻击判定了，就连角色的移动都做不利索，在这样的系统下的对战不知道有何乐趣可言。建议更名为混乱嘉年华。

如今“钢炼”的热潮似乎有越演越烈的趋势，相关游戏作品也是如潮水般地接连推出。这次的嘉年华一改以往的作风，以格斗的新形态登场，二对二的赛制、多条战线的切换等虽然都是典型的格斗游戏要素，不过玩起来还是以花哨的原作必杀为主要看点。当然我们也不能指望此类作品能与正统格斗游戏相比，毕竟本作的卖点是人物而不是系统。

本作的推出确实让月月眼前一亮。用炼成来对战实在是很爽，笼子、老鼠夹子、大炮千奇百怪的招数层出不穷。相比起来，中尉的枪用起来反倒一般般了。游戏中的模式相当丰富，手感不错，系统方面设定也很细致。从2人连携到物品的属性设定上都可以看出厂家的确费了心思。惟一的缺点就是炼成太过华丽，玩起来反而有点混乱。

http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/hagane/news.html

2004年8月26日 PS2 吸血莱恩

原名：Blood Rayne



厂商：EA
类型：A・AVG
售价：7140日元

其实是02年的游戏，只不过日版最近才姗姗来迟。游戏的风格设定诡异，以吸血补充体力的设定别具一格，如果你平时不太注意美版游戏，那么这次可以试一下。

画面不细腻、人物动作生硬、操作感觉怪异是我的第一感觉。上手半小时后才稍微算找到些感觉，吸血的设定必要新颖，也很刺激。除此之外的一些要素总是给人一种似曾相识的感觉。近些年，我们看到不少很优秀的美版动作冒险游戏，与它们相比，本作的素质实在是不高。如果您不是美版游戏狂热者或对吸血鬼文化有特别的偏好，大可无视此作。

最近咋一不留神吸血鬼的游戏就那多捏？本作取题“战胜心魔”，主角在人性和魔性之间摇摆不定，这个题材其实很好，但以游戏这样的媒介来表达似乎难度过大，很难掌握。游戏时间设定在了二战时期，将近代战争和中世纪神话相融合的感觉还是蛮好的。游戏的动画绝对是一大看点，游戏中的动作特效也十分抢眼，就是操作性还不尽如人意。

游戏的主角是为了对抗纳粹科学家邪恶计划而诞生的女吸血鬼；而且游戏自始至终都没有HP回复的药剂，因为她可以通过杀死敌人吸取其血液而进行回复，很另类的设定。另外，随着杀敌数量的增多而发动的“狂暴模式”和JOE中的慢动作回放有着类似的效果，灵活运用就能轻松突破敌人的包围。游戏操作方法简洁利落，只是略嫌血腥。

酷毙的造型是我对这个游戏的第一印象，可俗套的剧情却又烂得掉渣。又是歼灭吸血鬼，主角又是挣扎在正邪之间，看来厂商不把这个题材糟蹋够是不会罢手的。游戏的操作一般，招数使起来华丽有余灵活度不足，但还是蛮爽快的。游戏在努力营造恐怖悬疑的氛围，但负面效果就是多了丝阴沉单调。过场动画是我着重推荐的部分，大家有时间不妨欣赏一下。

http://www.bloodrayne.com/loband/index.html

2004年8月19日 PS2 搬枪少女Ⅲ

原名：GunSlinger Girl Vol.Ⅲ



厂商：MMV
类型：ACT
售价：7140日元

动画改编而来的第三卷，并且也是最后一作。游戏的品质一般，主要靠人设来吸引有特定喜好的受众，本作的首周销量比起前作来都是16000本左右，很稳定……

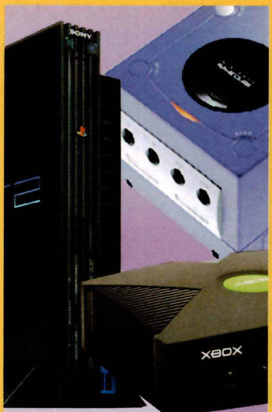
实在感觉不到此作与前作相比有怎样的进步，不论是在画面还是控制上都可以说是没有任何可取之处。这样一款游戏大概只有原作动画的Fans们才会感兴趣吧！人物设定忠实原作，但是以3D的方式表现出来看上去总觉得很别扭。人物建模不够精细，实在不是一款PS2游戏所应有的素质……残念。总之本作是一款FANS向极强的游戏。

玩着玩着就好像不对劲了，总觉得这个游戏玩过。后来翻出来前几个月发售的本作VOL.2，恍然大悟：不根本就是一个游戏吗？不要说系统非常相似，就连前作的一些漏洞也没有弥补，真不明白是在干吗，换点新情节就敢出了？原著本来就有点恶趣味，纯粹是为了迎合日本BT的恋幼僻，从这点出发评分也不能太高。

先向制作厂商致敬：短短半年之内接连发售三款作品，其“高效率”的游戏开发速度不得不让人佩服！游戏的系统与画面都和前两作一样，可以说没有任何的改进，操作方面的拖沓和生涩感仍旧没能消除。而且游戏的流程实在是太短，用不着两个小时就能通关。惟一的亮点也许是我这个非原著迷不甚感冒的枪械与服装收集。好在这次是完结篇了。

虽然很喜欢这部动画，但也实在是无法给出高分。本作在系统、画面等各方面都和前两作保持了相同的水准，仍然是以原创角色和剧情而见长。游戏难度倒是有所提高，但玩过前两作的玩家应该可以轻松应对。作为FANS向的作品同时也是该系列的最终作，还是会有一部分坚定的玩家会支持到最后吧，不过奉劝没买前两作的人就不要再浪费这个钱了。

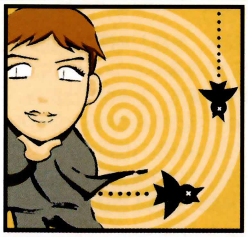
http://www.gunslingergirl.com



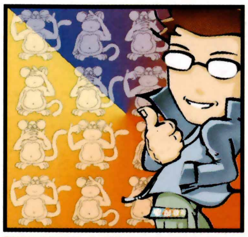
Editors Voice 编辑点评

Console Games

8月16日▶▶▶9月1日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



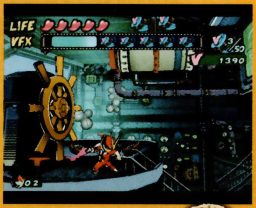
唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



宇部 编者论派 ●善良稳重派 善做总结性看法

2004年8月24日 PS2 幻侠乔伊

原名：Viewtiful Joe



厂商：CAPCOM
类型：ACT
售价：29.95美元

曾经的独占游戏终于移植到了PS2平台上，这也是当初五连发中最受好评的一款。这次的移植追加了新人物、新难度等要素，C社的经典帅哥但丁也会登场。

早就盼着玩了！握着手柄等待开机画面时的激动简直无以言表！游戏的品质那就更不用说了，简直完美到极点，那种放慢了的打斗效果简直就像在欣赏一部功夫大片！我没玩过NGC版，所以不知道两者之间是否有什么区别。不过PS2版的表现已经让我大呼过瘾了！有这样的好游戏谁舍得放下手柄呢？极度期待2代的发售！必定第一时间通关！

游戏本身在手感、人物设定、剧情安排和关卡匪夷所思的设计上就有独到之处，所以即使是个"二婚"，也自然应该获得应有的好评。尤其是加入但丁的设计，彻底将CAPCOM当前两大动作游戏的品牌代言人完美地结合在一起，让更多的人都有愿意游戏的冲动，这无疑是这次移植最大的亮点。不过缺点也很明显——为啥感觉没GC上读盘快呢？

制作人的天才创意以及爽快的打击感和动作性在游戏中表现得淋漓尽致。当初的NGC版自己也玩过，感觉有传统ACT的硬派又不失时下流行的酷劲和爽快，确实是难得的佳作。遗憾的是由于NGC的客观普及量导致VJ对于大多数玩家而言仍是陌生，这次的移植是个福音，让它不至于被埋没。C社还是做得很有诚意的，追加要素也是不少。

众望所归，GC主机上最爽快的动作游戏终于现身PS2，除了保持原作酣畅淋漓的风格外，CAPCOM还将其著名AVG《鬼泣》的人气主角加入其中，只要通关一次就可使用，加大了产品的卖点。值得一提的是，游戏的画面与GC版相比没有任何缩水，色彩非常的绚丽，很是养眼。本作的操控性不难，容易让人迅速上手，但在关卡中要灵活掌握。

官方网站 http://www.capcom.com/v-joe

2004年8月19日 PS2 幻想水浒传IV

原名：幻想水浒传IV



厂商：KONAMI
类型：RPG
售价：7329日元

几乎可以说是宏大的伙伴"集团"以及对这些人的"收集"恐怕是这一系列最知名的地方了，系统上没有很另类的地方，故事气势宏大，是值得一玩的RPG。

备受关注并不等于品质优良。我认为《幻想水浒传》系列至今不应该只做出这种水平！系统方面的提高固然易见，但是画面的粗糙也很抢眼！而且现在觉得游戏的故事太缺乏新意了，其面对的玩家群似乎开始走低龄路线，现在成年人有多少对那种似神非神，又略显荒诞的故事感兴趣呢？看它还有勇气现在出这样的游戏，给它点分数鼓励一下吧！

虽然始终不能算作日本RPG的顶级，但我能看到这个系列成长的轨迹。4代在战斗系统上进行了可喜的强化，舰队战的加入，以及对传统战斗的改良，让人眼前一亮，投入感极强——战斗依旧建立在复杂而有趣的纹章系统上，更华丽的表演也是令人惊叹。此外，全3D的极强临场感，以及出色的镜头运用，很容易就把我带入了那个刀剑魔法的世界。

有FF和DQ当前，其它再优秀的RPG恐怕也只能算"二线"。这次的4代在系统方面成熟而又不失于繁复，算得上乘之作。游戏的镜头运用有很不错的时候，人物建模以及光影效果对于一款RPG来讲也可以了，但总体画面构图和配色个人却觉得较差，尤其是刚开始的部分，单调到几乎"荒芜"的地步。另外开篇音乐和画面制作得相对缺乏气势。

由于本系列令人争议的上一代作品给制作小组和公司造成了很大压力，所以在本作中又有了回归原点的趋势，虽然达不到2代时的辉煌，但比起3代的金玉其外要厚道了许多，游戏各方面的表现都很细致，尤其在战斗系统方面继承了本系列的优点。虽然剧情流程不长，但耐玩程度却很高，隐藏要素异常丰富。背景音乐也较动听，给人带来享受。

http://www.genso.com/IV

2004年8月27日 PS2 猎头者：救赎

原名：Headhunter：Redemption



厂商：SEGA
类型：ACT
售价：39.99美元

游戏试图以写实刻画的风格来表现一个残酷的社会。比起其它类似风格的美式游戏来说游戏对鲜血已经是相当有保留了，剧情中的对话显得过于繁长。

冗长的片头、较慢的读盘、复杂的故事，等一切结束之后是一个凌乱的大房间（仓库？）。这个游戏的开头就已经让我筋疲力尽了！加上视角晃动频繁！真是一部"让我吐、吐、吐不完"的作品。我实在没办法自己玩下去了，只能远远地看同事们继续奋战。似乎做得还可以，起码动作的细节和开枪的感觉还比较到位。但是容易犯晕的人不推荐玩。

比起3年前DC上那个准成品而言，这个"猎头者"算是体现了一点世嘉的能力——尽管世嘉并未亲自全力参与游戏的制作。也许是为了在掩饰性能不足的同时，增加画面的绚丽，游戏在画面上表现出来一种淡淡的朦胧，致使一些画面的细节让人捉摸不定。操作很灵活，人物动作也很多，可以看出这两年，"猎头者"从更多游戏身上，学到了更多的灵感。

怎么说呢，个人对美式风格并不是很感冒，但这个游戏那初看上去显得颇为柔和的着色和光处理吸引了我。但玩了一会儿才发现有的时候是太亮了，不知道打这么强的光是为了掩饰什么。而且人物的动作失真度也太大了：有的时候动作僵硬，比如过场情节里；有的时候则是"飘"得厉害，比如跳跃时。总之细节处理上令人失望。

与世嘉主机DC的前作相同，本作是一款融合了驾驶、射击、谍报和冒险等诸多元素的3D动作游戏，剧情发展有很高的自由度，CG动画有强烈的好莱坞电影的感觉，可惜制作的并不十分精美。游戏画面虽然游戏模糊，但配合光影效果给人的视觉很圆滑，气氛营造的非常到位。另外NRS道具的加入给玩家带来了很多方便和乐趣，解谜要素也有所加强。

http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=headhunter

2004年8月26日 PS2 VR战士 数码时代

原名：バーチャファイター Cyber Generation



厂商：SEGA
类型：A・RPG
售价：7140日元

可以算是官方的同人作品了，其中按键组合出招随着游戏的发展会有越来越多的选择性和复杂性。如果你是VR战士（VF）的支持者，可以考虑尝试一下。

格斗游戏的主角混进了RPG的队伍，虽然不是第一次，但是总给人一种新鲜的感觉。不过没想到这款游戏的人物形象会和心目中想象的差那么多！完全有些回归初代般的稚嫩，结城晶就像一个20岁的小伙子，玩家扮演的家伙更像是《捉猴》中的主角，即使后来身怀绝技但也没能给人一种威武的感觉。希望VF的形象不要被它毁了！

本作最大的魅力，还是在于独特的成长系统。跟一个个熟悉的人物学习，令人总会有一点点冲动。可惜游戏画面是依旧继承了世嘉粗犷的风格，尤其是人物，总是摆脱不了一种难以形容的造作感。不过3头身的主角还算可爱，尤其是成长之后的亲切感，令人很容易摆脱对其开始不满。但可惜的是，这个游戏中电子世界里的灵活度偏低。

这个……不愧是世嘉的作品，果然"硬朗"得可以，一些场景和人物细节的描绘真的只好用"糙"来形容了。问题的关键在于不是它但求无错，而是不思变化，游戏一开场的那场教学战斗令我直接想到了Shinobi，连场景要素的摆放都几乎毫无二致。这真令人哭笑不得，难道这就是蓄积了3年的作品？看来首周3000份的惨淡销量名至实归。

虽然名为VR战士，但该作VF没有任何关系，从角色到剧情以及世界观全部原创，而且游戏舞台设定在科幻的未来世界。游戏的图像算不上精致，不过SEGA这次将登场人物描绘成其极少涉足的Q版卡通造型，很是讨巧，符合偏向低年龄层的ARPG作品一贯的风格。游戏的系统不复杂，但有其独到之处，不过个人不太喜欢游戏中的科幻氛围。

http://www.sega-am2.co.jp/vfcg/index.html



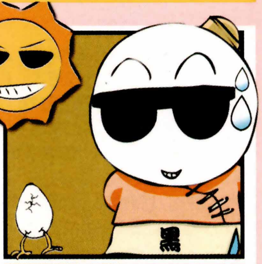
Editors Voice

编辑点评

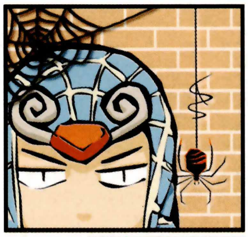
Editors Voice

Pocket Games

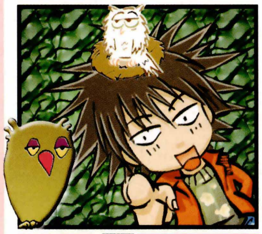
8月16日 ▶▶▶ 9月1日



雪人 编者论派 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒



KEETYL 编者论派 ●道具收集派 对收集要素极敏感



阿蛮 编者论派 ●软硬兼施派 评论周到观点辨证



娜卡 编者论派 ●核心精修派 游戏的掌握令人发指

2004年8月26日

GBA

马里奥弹珠台

原名：Super Mario Ball



厂商：NINTENDO
类型：PUZ
售价：4800日元

靠两根杆来弹动马里奥大叔，不过场地上也是有敌人和陷阱的哦。另外各种场地的设计要么令人怀念，要么十分精美，拥有GBA或者SP的玩家不要错过哦。

经典大叔马里奥又登场了。这次他不是蹦蹦跳跳地穿梭于水管高台之中，而是化身为一粒弹球冲撞于荒原古堡之中。当然，他这次还是要拯救被抓走的万年倒霉蛋——碧奇公主。游戏的操作感非常好，很能锻炼玩家的判断力，而且充分体现了任氏一贯提倡的游戏性，而且本游戏超级适合在乘车或旅行时来玩，在此特别推荐！

• • • • • • • • • • • • • • • •

本来以为又是一款俗套的游戏，但本作做出了革命性突破！整个游戏场景非常丰富，而游戏的目的从单纯的积分变成消灭敌人，收集道具，大大加强了游戏的耐玩程度。每个游戏场景都经过精心设计，敌人也各具特色，而变成圆球的马里奥大叔的表演依然让人捧腹。在享受这款游戏时，也要称赞任天堂的自我突破！

• • • • • • • • • • • • • • • •

要说任天堂骗钱的技术绝对是其他厂商没有可比的，但是要说能够让玩家心甘情愿买了也不后悔的厂家也只有任天堂了。任天堂的游戏就是在点子上，一个弹珠台游戏在任天堂的包装下再玩起来就是给人不一样的感觉，让人乐此不疲。游戏惟一的遗憾就是没有保留当年口袋弹珠台的震动功能。任天堂的每款作品，都带来了令人欣喜的新意和乐趣！

• • • • • • • • • • • • • • • •

任天堂本家游戏的素质不会低，能将简简单单的弹珠台做得如此别致和高耐玩度，也从侧面反映出此作毫不逊色的表现力。游戏的方式尽管很容易上手，但并不意味着其难度不高，往往有时候还需要一定的技巧来控制并不那么听话的“马里奥小球”，对于其广受争议的3D表现，私认为对于GBA来说，已经很不错了，别太强求。

2004年8月20日

GBA

召唤之夜 铸剑物语2

原名：サモンナイト クラフトソード物語2



厂商：BANPRESTO
类型：RPG
售价：6090日元

召唤系列名下的第五作，相当可爱的人设首先就会吸引住你的眼球。官方的类型说明即为“武器创造型RPG”，追求完美的玩家又会有努力的空间了。

本作是一款A · RPG游戏，给人的整体感觉还是不错的。游戏的音乐很耐听，人物设定也比较能够讨好玩家，战斗时的操作感也不错。顾名思义，本游戏的乐趣主要体现在武器铸造上，玩家可以把不同的材料铸造成自己喜欢的武器，有兴趣的玩家不妨试试来铸造出“干将”那样的宝器吧！另外可以想见游戏中也会有大量的收集要素。

• • • • • • • • • • • • • • • •

现今的RPG快成为了一种俗套，这款铸剑物语能够给玩家带来什么新意呢?游戏的人设也是偏向“正太”和“箩莉”化，看起来定位就是广大中小学生。不过游戏的确让人耳目一新，如自由分配能力点数，武器和道具的合成强化，以及护卫兽系统，都激起了玩家的兴趣。希望该作能成为像机战一样的眼镜厂的一个主打品牌吧。

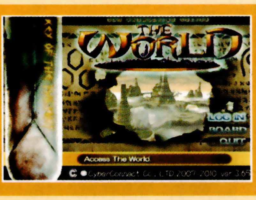
• • • • • • • • • • • • • • • •

让玩家期待的游戏终于发售了。游戏最大的卖点铸造武器依然很好的继承下来，在游戏中使用自己打造的强力武器战斗会别有一番乐趣。不仅游戏画面有了不小的进化，战斗画面也变化了不少，语音的加入让人配合手动战斗的模式玩起来更有投入度。本月人气最高的RPG游戏，不能错过的游戏。而以ACT形式展开的战斗方式，也给人耳目一新的感觉。

• • • • • • • • • • • • • • • •

初上手便被极具气势的开场音乐所震撼了，清新朗致的典型日式画风更让me不舍放手，其画面表现力在GBA作品中绝对是上乘。剧情和设定都相当不错，手控格斗的战斗模式和铸剑系统将其自身的特点发挥得淋漓尽致，在如今RPG泛滥大同的环境下，能保持此特色已属不易。尽管有男女主人公的选择，但实际的剧情进展其实大体上别无二致。

看上去并不美　让我们拍去时间的灰尘



.HACK

厂商：BANDAI
类型：RPG

Vol.1 2002.6.20(日)/2002.10.3
Vol.2 2002.9.19(日)/2003.5.6
Vol.3 2002.12.12(日)/2003.9.9
Vol.4 2003.4.10(日)/2004.1.14

游戏的人设是贞本义行，这对于一些动漫迷具有很大的吸引力。

●系列链接

由GunSlingerGirl的量产想到了.HACK 系列，一部在发售之前就已计划分为四卷来构筑故事及世界观的游戏。

游戏有动画作为“前传”，又有漫画作后续，显得整体气势较为宏大。它讲述了一个仿真度十分高的网络游戏引发一系列现实问题的故事。这个游戏在国内基本上是默默无名，如果说惟一可能被玩家提到恐怕就是在非典时期了——每作的副标题“感染扩大”，“侵蚀污染”，“恶性变异”，“绝对包围”实在是巧合到让人哭笑不得。

游戏最大的亮点在于单机环境下把一个网络游戏以及那种“网上社会”的氛围描绘得比较成功，基本界面模仿的是电脑终端，玩家可以接受email，查看社会新闻（当然这些都是游戏内建好了的），以及登入“The World”的世界来进行真正的网游，你是在玩着.HACK，但又仿佛进入了它所构造的网络世界，这种感觉正是当初吸引我玩下去的动力。

遗憾的是游戏的系统相对过于简单，虽然人物具有相当多的参数，但实际上成长性方面很单调，就是靠level up。迷宫的构造容易使人烦躁，主要是因为场景不够漂亮，重复性又比较高。

但相对的，同样跟真实网游一样，游戏中各种物品装备是相当的丰富，很多武器防具的名字也很有意思。如果你是一个收集狂人，那正好有了用武之地了。现在全四卷的美版也已经出了，如果你是剧情欣赏派，那么有机会接触到的话不妨找来玩玩。



Pitfall:the Lost Expedition

厂商：ACTIVISION　类型：RPG
发售日：2004.2.18

系列的历史相当长了，几可上溯到1982年的雅达利2600型上去。

●炒饭链接

翻相对冷僻的老游戏，谓之炒饭。

游戏是典型的冒险式ACT，强调探索、跳跃和收集。主人公在飞机失事后落到了一大片古迹中，其场景十分宏大，数十个小区域构成了丰富多彩的世界，其中有湖泊、有草原、有峡谷、有遗迹。虽然画面总体风格描绘偏向轻松，但仍可感受到它的气势和魅力。游戏的设计是像银河战士或者恶魔城那样，一些区域是需要得到新的能力或物品才可以到达的，地图设计得也很贴心，每块区域内有哪几样可收集要素，已经收集了多少等等都会告诉我们，使人游玩得比较舒服。此外流程中的mini game以及并不复杂的解谜也比较多，不会缺乏兴奋点。在游戏中你时而需要蹑手蹑脚地穿越大群正在睡觉的猴子，时而需要跟哇哇乱叫的土著人正面交锋，乐趣横生。如果你喜欢轻松的美式风格，又不拒绝动作游戏，那么就来尝试一下吧。

40分 烤乳猪的一部分
丰盛华美的大餐，是绝对的精品！

36～39 一块美味的PIZZA
时尚而又能吃饱的正餐，值得细细品尝！

32～35 香喷喷的汉堡
很流行的食物，味道也不错，适合大众。

28～31 还不错的蛋糕
松软的食品，饥饿时可以用来填肚子！

16～27 无聊时的棒糖
实在没东西咬的时候可以用来打发时间。

0～15 没人吃的剩饭
能得到这个评价，证明这游戏可以去死啦！

责编/唯夜

官方网站 http://www.nintendo.co.jp/n08/bmvj/index.html

官方网站 http://www.summonnight.net/snworld/sngba2/


KOEI
剑豪
努力修业后开道场创建自己的门派来扬名天下吧！
磨练自己达成统一天下的梦想
忍者
修行各种神秘忍术，在乱世的暗处进行不为人知的活动！
武士
要么帮助本家大名夺取天下，要么干脆自己谋反，成为天下的第一人，决断全在你！
海贼
控制海上的航路，从而成为日本近海的霸者！
商人
统一全国的商业圈，靠金钱的力量君临天下！
亲身体验战国时代的一幕幕历史活剧
太閤立志伝V
TAIKO-RISSHIDEN
好评发售中
从秀吉步入武士之路开始，描写战国时代的人物百态。
成为各种职业中的达人，然后一统天下吧！
PlayStation.2
标准价格：6800日元（含税价格：7140日元）
CERO 12



PC上的经典系列再度强化后在PS2上推出了，以前作的优秀系统为基础，并将前作中的一些缺憾进行了修正并加入新要素后的《5》可以说是系列集大成之作，在近乎完美的游戏系统下亲身体会一个个历史故事的感觉可是很不错的。这么好的PC平台上的原创优秀作品当然要推荐给大家了！ □文/无无　编排/宇部

太閤立志伝V

PS2	厂商：KOEI		发售日：2004.8.26
	类型：SLG	价格：7140日元	其他：——

游戏场景内设施功能介绍

——町

米屋	基本设施，用来调查米价和买卖军粮。
马屋	也是基础设施，可以调查米价和买卖军粮，另外马术修行也要在这里进行。
酒场	同样是每个町都有，在这里可以和别人喝酒拉关系、赌博，也是获得情报的重要场所。如果随身带的货物较多怕不安全的话可以在这里花钱雇保镖（既日语里的"用心棒"），反过来如果对自己的身手有信心的话也可以在这里接受别人的邀请，替别人保镖。
座	基础设施，是每个町里的集市，交易品的买卖就是在这里了。此外还可以调查当地物价，以及对该町投资，有些町经过投资提升规模后还会有隐藏的交易品出现。
民家	基础设施，在当地的商家工作的小商人们会住在这里，也是浪人们居住的地方。在这里可以和他们喝茶拉关系，学习技能，还可以劝诱他们成为自己的部下。
商家	有些町是当地商业圈的商号总店所在地，这里住的都是豪商大贾，可以从他们手中买到各种好东东，还可以向他们学习算术技能、购买铁炮，如果玩家身份是浪人的话还可以选择加入该商号为之效力。
医师宅	日本有名的医师散落在各地的町里，这里是他们救死扶伤的大本营。如果角色陷入疾病状态可以到这里治疗，或是买药，如果还不放心的话就干脆在这里进行医术修业，自给自足。
寺	传统的日本寺庙，可以进行礼法修行、书籍的鉴别，还可以布施些钱财，以求佛祖保佑。
南蛮寺	西洋的天主教堂，可以进行开垦的修业，也可以捐钱求真主的庇护，看你宗教信仰了。
南蛮商馆	西洋人开的商店，卖的都是西洋货，如果是KOEI老FANS的话相信会对2位老板很感兴趣……
职人宅	日本当时最有名的几位画师的住宅，可以请他们鉴别字画以及求他们作画，当然费用可不便宜。
道场	著名武师开设的武馆，有些道场里没有名师范，这里就只能学武艺和鉴别武具了。有著名师范的道场不仅训练要比其他地方严格，在一定好感度之后还可以要求"入门"，加入其门派学习绝技。
锻冶屋	主要的火枪系武器的货源，在这里还可以修炼自己的铁炮技术。如果是没钱的时候可以在这里打工，买点火药原料或是帮助制作铁炮，打工时间够长的话也是可以学到铁炮技能的。
茶人宅	全游戏中仅有一个，在界町，是修炼茶道和买卖茶具的地方。
公家宅	仅在京有，这里住着公家菊亭晴季，如果想见天皇的话就必须要先过他这一关，册封官职也是由他传令的。如果接到了朝廷外交的工作或是自己想提高朝廷贡献度的话找他就没错。
御所	同样是只有京有，天皇居住的地方。见天皇就是在这里了，按正统路线一直玩下去的话游戏会在这里结束。

——城

城	大名居住的地方，可以在这里和大名喝茶拉关系。
武家宅	武将的家，拉关系或是学习技能都是要在这里。
练兵所	训练士兵的地方。

——忍者之里

忍之屋敷	忍者首领的居所，委托其进行工作、或是外交等工作都要在这里进行。
忍之宅	里的忍者居住的地方，除了不能和他们喝茶，其他的和武家宅没什么区别，要想加入忍者队伍的话也要在这里向他们提出即可。
忍练兵所	训练里的忍者兵团的地方，不过外人可不能进。
忍修业场	修炼忍术的地方，通常在忍术练到4级之后还可以学到该里的一个绝招。通常每个里有3个绝招，不加入的话只能学到1个，其他2个要在加入之后才能学到。

在各忍者里能学到的秘技一览

忍者里	非忍者时可学到的技巧	加入忍者里后可学的技巧
钵屋里	毒斩	鬼谋之术、千鸟
根来里	火付	雷爆之术、猛毒苦无
户隐里	千里眼之术	暗讨之术、横车
羽黑里	早驱	同士讨之术、十字投
外闻里	云隐之术	错乱之术、乱れ苦无
伊贺里	分身术	雾隐之术、空蝉之术
黑胫巾里	变装之术	红莲术、韦驮天术
甲贺里	石拔	奈落之术、おぼろ影之术
透波里	置返之术	特技破之术、忍犬之术
山くぐり之里	伪情报	鬼谋之术、木の叶隐れの术
风魔里	毒苦无	城门爆破、影缝之术
轩猿里	暗示	幻惑之术、傀儡之术

武士之路

这是游戏最正统的一条路线了，也是游戏名中的"立志"寓意所指。游戏中多数的剧情和卡片都要经由这条路线取得，我们的人物例证选择的是游戏的主角——第一剧本的木下藤吉郎。



★人物自述1：木下藤吉郎

故事的开始是在1560年，我经信长公的提拔终于成为了一名足轻组头，其实说起来这个机遇还是非常偶然的，我自己都觉得是天上掉馅饼了。呵呵。

于是乎俺也有资格到各位武将家和他们喝喝茶拉拉关系了，关系好的

话就可以向他们学习技能，当亲密加到2颗心左右的时候还可以得到他们的人物卡，以后就可以用该卡的人物进行新游戏了（有些武将则需要满足一定条件才能得到卡）。每个单月的1号，俺还要跟着大帮人马拥进评定间，参加每2个月一次的评定。先开始我只是足轻组头，没什么太好任务，只好先领个修业的活了。

CHECK POINT! 修业

游戏的修业和4代一样，都是以迷你游戏的形式来进行，可以在环境设定里自由地设定自己玩还是由电脑随机决定结果。

修业	修业地点	游戏方式	需要能力
足轻	武家宅	和普通战斗一样的模拟战，太慢，建议由电脑自动进行	统率
骑马	马屋	骑着马躲避迎面飞来的弓箭，如果被击中次数超过限制则失败	武力
铁炮	锻冶屋	奥运会的定向飞碟射击……注意把射角调低一点会比较好打	统率、武力
水军	武家宅及水军寨	和足轻一样，只不过是变成了海战的模拟战，没的说，自动进行去吧	统率
弓术	武家宅	改成射定点靶了，注意力度和角度的调整，相对要比铁炮简单很多	武力
武艺	道场	又是模拟战，这次是个人战，一样自动进行吧	武力
军学	武家宅	把相同颜色相同数字的方块放在一起就消去，全部消去则成功，比较有意思	统率
忍术	忍者里	只要在画轴完全打开之前找出画中人就可以了，个人感觉这个比较练直觉	武力
建筑	武家宅	和建筑一样，往空着的格子里填俄罗斯方块，无视时间别给自己加压的话不难	内政、统率
开垦	南蛮寺	用给出的各种路搭建水路，最后要把一条条路都通到棋盘外面去就算成功	内政
矿山	武家宅	大石头从天而降，然后你要在瞬间在屏幕上找出金块并按方向键确认	内政
算术	商家	小学水平的算术题，但放在这里如果心急的话正确率可就不高了，稳为上	内政
礼法	寺	魔方的平面化，四周显示的是邻接的色块，把它们每列都调成一样的就行了，比较难	外交 外交
辩论	武家宅	两方各出几个数，在限制时间内辨别出谁大谁小，感觉这个比较练决断力，能有效预防大脑炎	
茶道	茶人宅	出现几个不同的茶具然后让你背顺序，有能拍照的手机的话就很容易了……（汗）	魅力
医术	医师宅	经典的智力题，拿瓢舀水的谜题，没什么一定之规，全凭反应和判断	魅力





经过锻炼之后，自己的能力可算有了点提升，在修炼完算术之后也敢接点买卖兵粮的事了，赚到的1000多贯可以先用作做买卖的本钱。游戏初期在清洲町买针卖到京，在京再买茜到界卖掉，然后再随便买点什么到清洲再卖，于是乎游戏初期的“黄金航线”就算打造完成，走一圈怎么也能挣个几千贯。我也成了致富模范青年，还上了上尾张日报的头版头条。

和平终究不长，东海呼声最高的大名今川军开始上洛了。松平家作为先锋已经攻下了鸣海城，兵临城下，织田家的军力绝不是对手的个儿，可死守城池只有死路一条，这时……

小历史 桶狭间合战

永禄3年(1560)5月，“东海第一强弓”今川义元集骏河、远江、三河三国的兵力共二万五千上洛，织田家内部也对迎击或死守产生了分歧。信长在会议后独自单骑冲出城去，其魄力使得下属各将也纷纷出马。此时今川义元却悠闲地在田乐狭间休息，不想织田的3000骑却从天而降，此时狂风大作，大雨倾盆，今川的大军在狭窄的山道里完全无法显示优势，反倒是军队里先乱成一片。织田军乘势猛攻，直接讨取了今川义元。

战后主公名声大振，织田家也开始加紧了对美浓的战略。在经过劝降美浓三人众和收服竹中半兵卫后，不仅齐藤家的势力大减，我也多了蜂须贺小六以及竹中半兵卫这两个得力助手，之后主公顺利地攻占了齐藤家的领土，并迁都原稻叶山城，改名“歧阜”。在将战国第一美女阿市嫁与浅井之后，信长公安心地进行了对六角及朝仓的攻击。但谁想浅井突然背弃同盟，与朝仓夹击我军。狼狈脱出后信长公调大军攻击浅井及朝仓军，逼死妹夫浅井长政，将朝仓一门杀戮殆尽。主公天性里残暴的基因，似乎正在占据他的理智……



在功勋3000之后，我终于成为了一名家老，不久后受封近江今滨城，终成一城之主，并改名为羽柴秀吉。当城主后要轻松很多，很多事都可以分派给手下去做。在收得石田三成等一帮得力干将后无论是内政还是作战都舒服多了。主公也在征战中风光得意，已将京都附近除石山本愿寺之外的势力全部清扫干净，坐拥京都，俨然一副君临天下的姿态。但我总觉得在经过几次被人背叛的经历之后，主公已经变得越发残暴了。先是焚烧本睿寺，数以千计手无寸铁的无辜僧众惨死于烈火中。又大军征讨忍者部落，方圆几千里内不仅人，连鸟兽都格杀勿论，史称“伊贺天正之乱”。在这一连串的虐杀行为之后，信长也被世人冠以“第六天魔王”的称号。

我还在担心主公的变化时，却被强行调离居城，改封播磨姬路城城主。这也许是对西部扩张的需要吧。我没有多想就赴任了，在众多良将的协助下，我很快完成了对西部其他诸侯的攻略，开始直接面对西部最强豪毛利家了。但就在这时……

小历史 本能寺之变

在信长君临天下，即将完全统治日本的时候，他却莫明地陨命京都。时1582年，才将明智光秀因长久得不到信长赏识，一直怀恨在心。6月1日，信长开始率军西进，大军先行，当夜他仅100人护卫下榻于京都内本能寺。没想到这正成了光秀的机会，他率部万人，于次日零时左右进攻本能寺。信长率众力战，无幸。信长被迫自杀，其近侍森兰丸亦徇死，年17岁。这2、3个小时决定了日本后来30年间的动荡。在得知消息，还在西线进攻的羽柴秀吉火速与毛利议和，以惊人的速度回撤京都。光秀在成功受天皇召见后与其他众大名的外交皆不顺利，且他万没想到秀吉会如此快的返回，只得于山崎天王山应战，败北，在逃亡路途上死于附近农民土豪手中。他只做了13天的皇帝，后世称为“十三日王朝”。



秀吉在这之后排挤信长的亲族，接管了信长的天下，并与利益不均的柴田家火拼，终成日本一代统治者。而在历史学上，很多宫廷史籍都有被篡改的痕迹，且至今此事诸说不一，疑点甚多，所以本能寺之变也作为日本历史上的一个悬案，至今未决……

而我，羽柴秀吉，在看着天王山败走的光秀军时，心里清楚得很：日本，又将陷入乱世……

剑豪之路



基本上算是比较单纯的一条路线，只要不停地进行个人战，获得各种称号就行了。游戏中武器主要有6种武器，每种武器都有不同的特性和绝招，有些绝招只有特定流派才能学，想学的话就要提升与师匠的好感后入门学习。在得到师匠的认可之后可以自己开道场，独立门户，还能到名所冥想去领悟到一些绝密的招式……

走剑豪路线的话基本每个人都一样，在得到一定称号之后，在町里给一个搭讪的浪人1贯钱，会得知6月京都有天览比武，参加的话将进入连战，最后等待着你的都是冢原、上泉等剑圣级人物……胜利的话会得到天皇的极品武具奖赏，之后就可以选择是否结束游戏，剑豪之路也就告一段落了。正因为流程的简单，我们攻略的重点将放在各种武器及流派上。

刀剑

战国时代最流行的武器，人手两把，这也是达人最多的武器类型，无论在物化意义上还是精神层面上把它说成是日本战国时代的象征也都不为过。历史上使用刀的流派非常多，游戏中虽然不能悉数再现，但流派间的关系也是十分复杂了。基本攻击范围比较近，所以近身战是一定的了，有一定的危险性，但丰富的招数变化满可以弥补这一点，大可安心。个人感觉用这种武器的战术在很大程度上要由自己所掌握的招数来决定。要学习招数的话不仅要和师匠好感度高，还要加入他的门派才可以学习，且每月只能学一次。

招式	消费气合	效果	修得方法
强袭	2	攻击	武艺修业
连续斩	3	攻击	武艺修业
切落し	4	中攻击	中条流及其支流
绝妙剑	6	攻击三方向上的敌人	中条流及其支流
付舍刀	6	圆形轨道范围攻击	伊藤一刀斋/一刀流及其支流
毒斩	2	毒攻击	与盗贼交战一定几率取得
月影	5	攻击三方向敌人	新阴流及其支流
一刀两断	6	受攻击后敌人短时间移动不能	新阴流及其支流
八神の太刀	5	受攻击后敌人短时间移动不能	香取神道流及其支流
一の太刀	6	对敌单体最强攻击	香取神道流及其支流
转	8	攻击全体敌人	上泉信刚/新阴流及其支流
棋盘斩	7	受攻击后敌人短时间移动不能	示显流
居合斩	4	强攻击	林崎梦想流
万拔け	7	圆形轨道范围攻击	林崎梦想流
霞	4	受攻击后敌人短时间移动不能	吉冈流
二刀流	4	双刀攻击敌人	宫本武藏专有
虎振	7	攻击三方向上的敌人	宫本武藏专有
神妙剑	5	攻击直线上全体敌人	香取神道流及其支流
浮舟	7	攻击直线上全体敌人	新阴流及其支流
金翅鸟王剑	8	攻击直线上全体敌人	中条流及其支流
无刀取り	1	敌攻击无效化	柳生宗严/柳生新阴流
当て身	2	一定范围内反击	武艺修业
肋一寸	3	一定范围内反击	新阴流
燕返し	5	一定范围内强反击	佐佐木小次郎专有
浪返し	4	一定范围内强反击	林崎梦想流
梦想剑	7	一定范围内强反击	伊藤一刀斋/一刀流及其支流
闪电	5	攻击两方向上的敌人	吉冈流
金刚力	3	攻击力大提升	香取神道流及其支流
独妙剑	5	攻击力超大幅度提升	中条流及其支流
天狗抄	3	防御力大提升	新阴流及其支流

CHECK POINT!

想拜师？却又不知道各路达人都仙乡何方？如果是这样的话相信下面的资讯会对您有所帮助。

新当流及其支流

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
新当流	冢原卜传	鹿岛町道场	八神の太刀、一の太刀、神妙剑、金刚力、气声、大喝、炯眼、罗刹
一羽流	师冈一羽	鹿岛町民家	八神の太刀、一の太刀、神妙剑、金刚力、气声、大喝、炯眼、罗刹
霞流	真壁氏干	足利町民家	八神の太刀、一の太刀、神妙剑、金刚力、气声、大喝、炯眼、罗刹
天流	齐藤传鬼坊	小田原町民家	八神の太刀、一の太刀、神妙剑、金刚力、气声、大喝、炯眼、罗刹
微尘流	根岸兔角	鹿岛町民家	八神の太刀、一の太刀、神妙剑、金刚力、气声、大喝、炯眼、罗刹
萨摩示显流	东乡重位	鹿儿岛町民家	八神の太刀、一の太刀、神妙剑、金刚力、气声、大喝、炯眼、罗刹、棋盘斩

新阴流及其支流

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
新阴流	上泉信纲（秀纲）	既桥町道场	月影、一刀两断、浮舟、肋一寸、天狗抄、转
柳生新阴流	柳生宗严（石舟斋）	奈良町道场	月影、一刀两断、浮舟、肋一寸、天狗抄、无刀取り
タイ舍流	丸目长惠	人吉城武家宅	月影、一刀两断、浮舟、肋一寸、天狗抄

中条流及其支流

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
中条流	富田势源	敦贺町道场	切落し、绝妙剑、金翅鸟王剑、独妙剑
钟卷流	钟卷自斋	金泽町道场	切落し、绝妙剑、金翅鸟王剑、独妙剑
一刀流	伊藤一刀斋	佐仓町道场	切落し、绝妙剑、金翅鸟王剑、独妙剑、付舍刀、梦想剑
小野一刀流	小野忠明	木更津町民家	切落し、绝妙剑、金翅鸟王剑、独妙剑、付舍刀、梦想剑

其他流派

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
林崎梦想流	林崎堪介	酒田町道场	居合斩り、万拔け、浪返し
吉冈流	吉冈宪法	京道场	霞、猫だまし、闪电
二天一流	宫本武藏	津山町道场	二刀流、虎振
严流	佐佐木小次郎	敦贺町道场	燕返し

枪流派

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
宝藏院流	宝藏院胤荣	奈良町道场	拔け突き、粘花、卷枪、飞鸟、引落し、柄返し
佐分利流	佐分利猪之助	大凑町民家	拔け突き、粘花、卷枪、飞鸟、引落し、柄返し

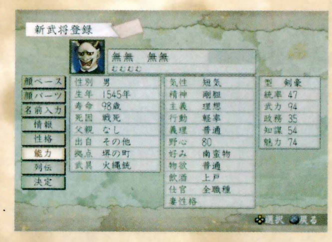
弓流派

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
日置流	吉田印西（源八郎）	安土町民家	神弓、天弓、心眼
随波斋流	一宫随波斋	二条城武家宅	神弓、天弓、心眼

铁炮流派

流派	师匠	主要据点	主要掌握绝招
稻富流	稻富一梦（佑直）	宫津城武家宅	急所击ち、二挺击ち、石火、乱射、心眼
津田流	衫之坊照算	根来之里	急所击ち、二挺击ち、石火、乱射、心眼

枪



在战国时代多为僧兵或步兵的武器，攻击距离要比刀远一些，但实际攻击范围稍微有点窄。实战时要保持与敌人中距离作战才不会太受瘪。特技的数量较少，但类型比较全，而且威力也不小，只不过枪的招数基本被宝藏院流和佐分利流所霸占，要想学的话尽量别得罪这两个派的人。

招式	消费气合	效果	修得方法
拔け突き	4	攻击敌单体	宝藏院流 · 佐分利流
粘花	6	受攻击后敌人短时间移动不能	宝藏院流 · 佐分利流
卷枪	5	圆形轨道范围攻击	宝藏院流 · 佐分利流
飞鸟	8	强力圆形轨道范围攻击	宝藏院流 · 佐分利流
引落し	2	敌攻击无效化	宝藏院流 · 佐分利流
柄返し	5	一定范围内强反击	宝藏院流 · 佐分利流

苦无与锁镰

非常另类的玩意，这两个玩意是战国时期忍者用得比较多的武器了，想学习的话也自然要去忍者里才学得到。苦无是标准的远距离攻击武器，一般是女忍者暗杀用得比较多。其攻击范围要比弓和火枪都远，但威力是三者里最低的，使用时绝对要保证距离足够远，毒属性的攻击可以有效地弥补攻击力的不足，一定要学。锁镰则是枪的改版，范围感觉比枪还要窄，但破坏力强，只是命中率比较低，招数也很少，算是很难用的武器了。不过把对手开膛破肚的感觉可不是一般地爽，呵呵呵呵呵呵（感觉自己好邪恶……）

招式	消费气合	效果	修得方法
二连苦无	2	敌单体攻击	忍术修业
毒苦无	4	毒攻击	风魔之里
猛毒苦无	6	强效果毒攻击	根来之里
十字投げ	8	攻击4方向上敌人	羽黑之里
乱れ苦无	7	对所有方向随机攻击	外闻之里
半月	2	敌单体攻击	忍术修业
千鸟	3	受攻击后敌人短时间移动不能	钵屋之里
横车	7	圆形轨道范围攻击	户隐之里

火枪

改变了整个战国局势的物品，它的出现以及应用可以说对近代日本发展的走向影响非常大，火枪在史学界中也是日本战国时期重要的一个KEYWORD。在游戏中0剧本，也就是桶狭间合战之前的时代火枪还并不是很被传统势力所接受，用火枪的名家也只有本愿寺的铃木家族，不过在日本西南地区与外国人接触比较多的区域以及亲欧和基督领主等地域，火枪技术还是流传得比较广泛的。等到德川幕府开张前夕，火枪兵已成为了日本军队的常规兵种了，这也是日本近代化的一个重要标志。在游戏中火枪的攻击范围相当广泛，威力也是绝顶高，只是攻击完一次将有2回合的强制防御时间（估计是填子弹呢吧）。2回合时间任人宰割也不是闹着玩的，所以战术的安排显得尤其重要，如果有分身系招数的话配合使用效果将是最好的。

招式	消费气合	效果	修得方法
急所击ち	4	受攻击后敌人短时间移动不能	自由流 · 稻富流
二挺击ち	6	敌单体强攻击	自由流 · 稻富流
石火	6	攻击直线上全体敌人	自由流 · 稻富流
乱射	6	对所有方向随机攻击	自由流 · 稻富流

弓箭

统的远距离攻击武器，在3种远程攻击中距离和威力都属于中等，只是招数实在是少，威力也差强人意，如果没什么特殊喜好的话大可不用考虑这类武器。

招式	消费气合	效果	修得方法
刚弓	2	强攻击敌单体	自由流 · 弓术修业
神弓	5	攻击直线上全体敌人	日置流 · 随波斋流
天弓	4	对所有方向随机攻击	日置流 · 随波斋流

其他类

此类招数都比较另类，有很多富有传奇色彩的忍术，都要去忍者里才能学，比较神秘。有些招数虽然看起来有点令人不可思议，效果可是绝对的令人信服，在战斗中如果运用得当没准能起到在逆境中一发逆转的效果。另外回复系的卡片也是个人战不能少的，最好把医术练到3级，把这些卡都拿到。

招式	消费气合	效果	修得方法
空蝉の术	2	敌攻击无效+一次瞬移	伊贺之里
置返の术	2	敌攻击无效	透波之里
韦驮天の术	3	一次的移动距离加长	黑胫巾之里
分身の术	6	出现2个分身	伊贺之里
おぼろ影の术	8	出现3个分身	甲贺之里
忍犬の术	4	召唤忍犬攻击纵方向上敌人	透波之里
木の叶隐れの术	6	自由地瞬移到指定地点	山くぐり之里
影缝の术	4	将一名敌人长时间定身	风魔之里
云隐れの术	4	强制战斗结束，但有时也无法使用	外闻之里
刚力	2	攻击力增加	武艺修业
铁壁	2	防御力增加	武艺修业
心眼	4	增加命中 · 回避率	日置流 · 自由斋流 · 稻富流 · 随波斋流
伤药	2	体力小回复	医术修业
止血	4	体力大回复	医术修业
气声	2	将一名敌人短时间定身	香取神道流及其支流
钱投げ	2	扔出1贯钱来吸引敌人注意，从而改变其行进轨道，对贪财的人格外有效	算术修业
大盘振る舞い	4	扔出5贯钱来吸引敌人注意，成功率要比钱投げ高得多	算术修业
袖の下	2	以10贯钱收买一个敌人，也是对贪财的人比较有效	算术修业
傀儡の术	4	控制一名敌人的意志，从而可以操纵一名敌人的禁断之书	轩辕之里
大喝	2	消除对方所有能力上升系效果	香取神道流及其支流
骂り	2	激怒一名敌人，使之无法逃亡及使用绝招，成功率视对方性格而定	部分角色初始时拥有
猫だまし	4	降低对方1人的气合数	吉冈流
炯眼	3	消去对方所有分身系技能的效果	新当流及其支流
罗刹	1	受到一次伤害后气合数增至最大	新当流及其支流

最后一点附录

★卡片收集的特别奖励

卡片数５０张以上时SAVE，可以制作新武将；卡片数１００张以上时SAVE，追加1568年升龙の章的剧本；卡片数２００张以上时SAVE，追加1575年霸道の章的剧本；卡片数３００张以上时SAVE，追加1582年转变の章的剧本；卡片数４００张以上时SAVE，追加1598年太平の章的剧本。

游戏中挨个儿的喝茶收集人物卡非常累，好在游戏中有2个便捷的收卡方法。一个就是"卡片COMBO"，日本战国中有很多人被并称为什么什么，就好比4大天王的那种意思，如果把这样的几个人收集到就会得到另外一人的卡片，还有就是得到一人的卡后与之同名人的卡也可以得到，玩的时候要留意。



特鲁内克大冒险3 A

如果让我说谁是游戏里最著名的商人，那么绝对是特鲁内克没错了。这个面容慈祥的大叔，背着自己装满道具的行囊游走于各个奇异的迷宫之间，历经无数的冒险，完成了一个个艰难的挑战……虽然作为一个商人，他的经历有些不可思议，但正是这种奇幻的冒险吸引着无数的玩家。现在特鲁内克大叔又光临GBA了，准备好了吗？赶紧跟随这位大叔开始新的冒险吧！

GBA	厂商：SQUARE · ENIX		发售日：2004.6.24
	类型：ARPG	价格：6279日元	其他：——

■文/任天堂世界 · NW旅团 Ring　编排/宇部

通关后四大迷宫攻略

封印の洞くつ

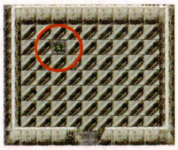
这个迷宫是异世界の迷宫的简化版本迷宫，由于可以带10个道具进去，所以可以变得没有什么难度。进去时LV强制降为1，出来或者死亡后还原，一般突破99F时等级也就在30的样子，所以强力的武器/盾或者怪物同伴就成了关键，加上熟练的技术等等，只要准备充分就完全可以轻松地通过。在老特的场合大约有强度50的



武器和盾就比较安全了，而小波的话就是攻击力、防御力、HP三围能力总和超过300的带几只就可以了，同时准备几片世界树叶。其他的几点：在75F比较容易出现パルプンテの卷物，到了75F时吃个めぐすり草然后读个大部屋卷物吧。在墙壁里埋藏有ルカナンソード和必中の剑等稀有的道具，能不能得到就看RP了。似乎没有什么好说的了，看下面的特殊部屋攻略。

★特殊部屋攻略

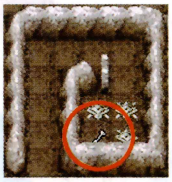
1：40F 得到道具:黄金の草《封印字号图1》



开门后，移动次序为上→右→左下→上（取得黄金草）→上→左下→右下→下，出来。

2:50F 得到道具:黄金矢6～8本《封印字号图2》

开门后，破坏ワープのワナ即可轻松得到，破坏陷阱（利用おおきづち或者ようがん石都可以，以下不再说明），或者变身成怪物也可以无视陷阱进去得到。

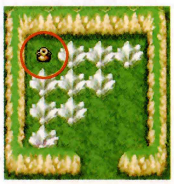


3：60F 得到道具：魔法の宝石箱[黄金の指轮]《封印字号图3》



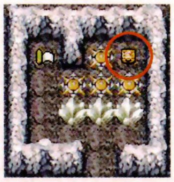
和50F类似，多了一个过水的步骤(指轮有【通】或者【壁】的能力，以下不再说明）而已。在此说明一下，在所有魔法の宝石箱里的道具都是只有一个的，也就是一次同一道具只能得到一份，而把这惟一的一份丢失或者卖掉或者当成合成材料合成掉了等等都可以再次回原来的地方得到过新的。

4：70F 得到道具：黄金の壶《封印字号图4》



直接把壶右下的水晶破坏（用つるはし，以下不再说明）即可，斜移动进去拿。（此处也可以用爆发の指轮来代替）

5：80F 魔法の宝石箱[印の盾]《封印字号图5》



图中打开的卷物是时限爆弹の卷物，进去一旦失手按到A键就几声爆炸……取得方法如下：只要读了ふはつの卷物，就能避免地雷发动，轻松地得到……或者先把时限爆弹の卷物读掉，然后用破坏陷阱开个通路取魔法宝石箱。要么就对水晶挥动へんげの杖，到魔法宝石箱上解除变身，然后再变身出来。

6：90F 得到道具：魔法の宝石箱[黄金の盾]《封印字号图6》



开门后往上走两步，左斜上挥动とびつきの杖，得到道具后右斜下挥动杖，出来。或者在同一地点挥动ひきよせの杖，然后读水がれの卷物，即可拣到。还有一种更方便的方法，装备しにがみの指轮，可以轻松地斜移动拿到。

7：98F 得到道具：魔法の宝石箱（ロトの剑）《封印字号图7》



需要两把钥匙，之后过水，挥动トンネルの杖或者使用つるはし来挖墙，即可得到。

不思议の宝物库

如果要打通本迷宫，之前必须准备好的道具有很多：在老特的场合：合成有不少好能力的武器+99，盾+99，还有要有好能力的指轮以及一堆辅助用的杖，更不能少的是一堆回复壶和几片世界树叶还有一大堆面包；在小波的情况下，就是改换成超强的怪物同伴了，不过难度比他老爸大多了(好像大部分迷宫都是这样?)。这个迷宫有很多特色，比如能正常拣到的只有杂草和钱啦，其他物品都埋在墙壁里啦，只有这个迷宫才出没者的攻击 · 特殊类怪物啦，N多的特殊部屋啦等等。

那么就来说说这些情况：本迷宫有99层，而从头到尾都是没有可能捡到面包的，只能自己带，如果指轮没有【腹】的能力的话，就比较麻烦了，要带很多才足够，所以至少得有【腹もち】的能力。能在地板上看见的道具还有武器类道具，不过这个肯定是怪物箱变化而来的，这个迷宫里能得到的武器都在特殊部屋里了。宝物都在墙壁里，居然有在まぼろしの洞くつ的特殊部屋里才有的几个稀有的指轮！除了这些以外，这个迷宫的墙壁里的指轮几乎包括了游戏中所有的种类；另外还可以挖到一些杖、矢、卷物、壶以及小徽章和钥匙，所以进迷宫前记得要多带つるはし（镐头）或者トンネルの杖，还有本迷宫怪物的强大也是空前的，要是没有+99的盾，到了后面就会感到相当的吃力：在中后期出现的怪物都是攻击・特殊类，而且等级也不低（到了最后几层更是有等级为10的……推算攻击力大于560），被它们好好照顾的几下就会丢掉半条命，要是没有盾的小波……到了后期和8级以上的怪物做个亲密接触，嘿嘿……Ring的记录是被一击打掉681HP，而MAXHP才500，555555，惨啊T-T。其他怪物都还好说，可以用クォーターの杖或者もろはの杖或者其他状态杖来辅助消灭，但是就是那个约50F以后的不怕魔法、特技的ジャスティス兄难缠，还好出现几率并不高。后期的怪物由于实在是太强大的，没有强的离谱的武器和盾是很难和那些怪物抗衡的，还是以逃跑为主吧，就是利用レミーラの杖先找到楼梯，然后可以用场所かえの杖和とびつきの杖来快速潜行到下一层。不过这么做不提倡，毕竟在深层的店里可是有卖稀有的道具的……矛盾啊，唉……而且在这个迷宫里大量出现弱化和封印陷阱，要是在后期这些陷阱把重要的能力封印掉或者把盾的附加值降低到0的话可真是太危险了（实际上是经常发生），解决办法是用ミミックの杖把一怪物变成怪物箱，然后让其猛K自己，而是老特的话还可以对怪物连续射几根毒矢来降低怪物的攻击力，这样才不至于死得很难看。由于可以带道具进去且数量不受限制，需要带的道具有很多，比如一些辅助攻击的杖和逃跑用的杖等等，还有一大堆回复壶，其他的就看个人的战法了，就不再浪费什么笔墨了，下面是特殊部屋的攻略：

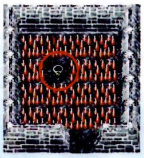


1、30F 得到道具：5000G《宝物库字号图1》



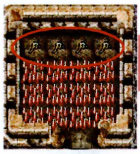
开门后过水即可得到，不过不推荐拿，毕竟在这几层有出现黄金史莱姆的，打倒它们有可能得到10000G，为了这5000G而浪费一把钥匙，不值得。

2、40F 得到道具：纸一重の指轮《宝物库字号图2》



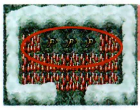
开门后直接走进去就能得到，无视针床的存在……注意回复即可。

3、50F 得到道具：草うけの杖[1]×4《宝物库字号图3》



同40F

4、60F 得到道具：草なげの杖[1]×3《宝物库字号图4》



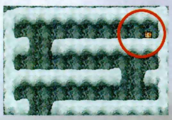
同40F

5、70F 得到道具：祈りの卷物×4《宝物库字号图5》



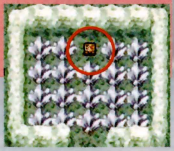
无须钥匙，只要把图中那格可以挖掘的墙壁挖通即可，然后过水拿卷物。

6、75F 得到道具：魔法の宝石箱[ストレイトソード]《宝物库字号图6》



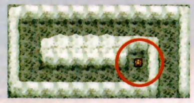
需要三把钥匙，除了开门，就剩挖墙了，挖掘路线如图所示。

7、80F 得到道具 魔法の宝石箱[奇迹の剑]《宝物库字号图7》



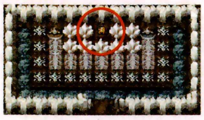
开门后挖掘水晶即可得到，建议用镐头。

8、85F 得到道具：魔法の宝石箱[はやぶさの剑]《宝物库字号图8》



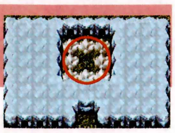
需要两把钥匙，和75F的方法类似，挖掘路线如图所示。

9、90F 得到道具：魔法宝石箱[インパスの指轮]《宝物库字号图9》



开门，过水，还有需要破坏陷阱以及挖掘水晶。

10、95F 得到道具：はね返しの指轮《宝物库字号图10》



开门，挖墙和水晶，OK。

11、98F 得到道具：魔法宝石箱[ロトの盾]，黄金の纸切れ《宝物库字号图11》



需要两把钥匙，方法和90F的类似，不多罗嗦了。

接下来的是魔幻洞窟的攻略，这个迷宫也有很多的特点：比如到处都是水晶。这么一来，杖的使用灵活化了。实际上在这个迷宫里能够积累到很多迷宫攻略的心得，这些心得与其Ring在这里长篇大论，不如各位玩家亲身体会，这样对各位更有帮助。先来看看在这个迷宫里能有用处的道具吧：

基本要点：尽量不要快速移动，除非是在附近很大的范围内都没有怪物出现。，一见到楼梯就下，除非是必须收集道具。在迷宫为黑暗状态时有必要用杖或者卷物把迷宫地形打开，快速逃生。

——**卷物**：有不少有用处的，除了トラマナ可以舍弃以外其他的都有各自的用处，不过要注意变身卷物的运用，虽然可以使用特技，不过由于变身后不能使用道具，还是不要随便用的好，只建议变成シャド-来回避怪物，剩余的都没有什么好说的了。

——**杖**：可以说是攻略的重点，由于ポポロ无法使用卷物，所以对于他来说，杖（和草）更是关键，有几个重点的需要说明：レムオル杖，最强的回避道具，因为到处都是水晶，当自己透明化后就可以高枕无忧了，可以轻松躲避所有怪物，不过还是要注意透明化的回合数就是了，特别是在身处困境时更是救命稻草。但是这种杖的出现几率也比较低；がなしばり杖，约等于对怪物一击必杀～反正也没有EXP可言……窄道里不要去用，否则会堵住路了；场所替换杖，在迷宫不是黑暗状态时效果不错，对远处的怪物进行替换以达到快速下楼梯的目的，同时少和怪物进行接触；レミーラ杖，没啥好说的了，不要去省，用了它之后可以看到楼梯口的；トンネル杖是用来少走弯路的，不过由于大量水晶的存在使得使用次数不能太多；へんげ杖把一些难以对付的怪物变成容易对付的；マヌーサ杖一般是用在快下楼时碰到的怪物身上；其他的都一般了，要不要带随便。

——**草**：和杖差不多重要的道具，不过由于只有一次使用机会，所以还是没有办法代替杖的作用。比如がなしばりのたね，和同名杖的用处一样；另外一个作用相类似的まとろし草也等于对怪物一击必杀；ルーラ草对敌我用都可以、而すばやさのたね给自己吃以利用速度甩掉怪物，都可以暂时摆脱困境。

——**壶**：ワープの壶，这个壶可以说是在这个迷宫攻略的关键，当然只有一个是没有什么用处的……使用方法很简单，就是一下楼梯就把该壶放在地上，然后出去转转，或者是见到前方有怪物（至少两步）时把壶放在地上，然后带着怪物走一段路后押壶回来以甩掉怪物，要是有可能的话，壶强化卷物一定要给这种壶，有一个以上的该壶是绝对有必要的，有了不坏的ワープの壶后，可以直接把壶投掷到远处，能做到立即甩掉怪物。利用好该壶，对收集道具有很大的帮助，也就是对能进入更深层有很大的帮

助！保存の壶就不多说了，还有合成の壶，如果不是冲着它来的话，就合成杖吧。还有とじこめの壶。

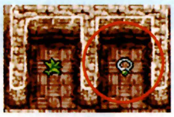
——指轮：要是拣到爆发の指轮就简单多了，一见到怪物就装备上去炸死怪物，之后如果还在部屋里就需要用空挥的方法探陷阱，否则踩上了落穴就……还有しにがみの指轮对攻略也是很有帮助的，但是不能连续在墙壁里呆2个回合，否则会挂的。其他有用的指轮就是在特殊部屋里的了，要是还没有得到ハラヘラズの指轮，就用ハラモチの指轮代替吧，要是爆发の指轮和ハラヘラズの指轮配合使用，攻略起来会很方便的。

——怪物：有几个怪物比较特别的，在此说明一下：スペクテット，它会时不时地使用铁化，很容易甩掉，无须浪费道具。リリパット在3～5F出现，在那几层时见到同一部屋一直线有怪物时最好斜移动把怪物吸引过来哦。はりせんもぐら，惟一一个不能打掉15以上HP的怪物，也就是说能够干掉它。シルバーデビル，20~24F出现，在那几层一定要赶紧找到楼梯，不得逗留！バーサーカー，不比シルバーデビル的危险性来的低，不过出现几率很低，但是全迷宫出现可能……ジャスティス只在98F大量出现，用レムオル杖吧。其他的怪物无需提，反正都能对主角一击必杀……所以千万不要和它们进行亲密接触。

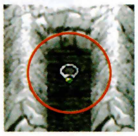
在这个迷宫能学习到很多逃生的方法，对于攻略最终迷宫“异世界の迷宫”是有很大帮助的，顺便说一下：用小波来攻略异世界の迷宫绝对是剧情模式中难度最高的，是不是已经有人通过了呢？什么？まぼろしの洞くっ？算了吧，正常游戏是不可能通过的，啊？有人通过了？那Ring就不得不好好拜一拜了，倒不是自己的实力的问题，而是能通过这个迷宫，想必其500万也中了不少次了吧？爆笑～各位在攻略本迷宫时不必太执着，玩的开心就好了。

まぼろしの洞くっ的特殊部屋，攻略方法非常简单，只要有钥匙就可以了，惟一一点例外就是30F的，只开右边的门就可以了。

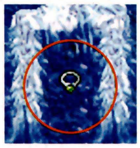
1：30F 得到道具：ハラヘラズの指轮，左边的是毒草《魔幻字号图1》



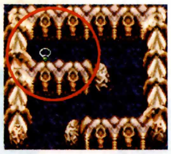
2：70F 得到道具：シャドーの指轮《魔幻字号图2》



3：90F 得到道具：石像よけの指轮《魔幻字号图3》



4：98F 得到道具：ぬけの指轮《魔幻字号图4》



再次说一遍，这些指轮在“不思议の宝物库”这个迷宫也能得到，所以各位还是不要太苛求自己啦。

说是四大迷宫，还有最后的异世界の迷宫没有，实在是抱歉，因为Ring还没有通过……不好意思在这里胡说八道，所以就只有到Ring通过了这个迷宫再写好了。

偷盗

不思议系列的特色，在本作中偷盗稍微做了些变化，一些方法还可以沿用旧模式，简单说明一下：ひきよせの卷物，惟一的变化就是把道具吸引过来时道具刚落到陷阱上时，陷阱会发动，要是地雷的话就……其他的和前作一样，所以还是在楼梯口附近读，要是能用圣域卷物把部屋入口封住的话效果更好。用つるはし或者トンネルの杖来制造楼梯口和商店所在部屋之间的通道，偷盗前先用杖把店主弄蒙了，然后使用とびつきの杖快速到达楼梯口后安全下楼。事先把一个ワープの壶放在楼梯旁边，等一切准备就绪后押身上携带的另外一个ワープの壶，很方便的方法。另外一个方法：偷盗准备完毕后把ニフラムの卷物投向店主把店主给根除了，这样就可以安全地开溜了，不过这样一来，店主在该迷宫突破前都不会再出现了，要使其再度出现的方法就只有把ニフラムの卷物投向另外一个怪物，所以比较不推荐还需要走不少楼层的迷宫。商店的注意事项：不要去装备任何装备品，否则店主会强制要主角买走！走出店的地毯范围时店主会瞬间移动过来讨债，要是不给的话……就进入偷盗状态，同时遭到攻击，本作中店主的实力总的来说还是很强的，特别是一进入偷盗状态(就是音乐变得很急促的那个)后店主的数量呈几何级数递增，绝对是杀不完的，且EXP只有可怜的1，所以只有下楼梯了——偷盗状态是不能使用リレミトの卷物的。另外，在偷盗前必须做的事情就是把身上的全部道具都卖给店主然后收回来，大赚一笔，这样才对的起自己嘛。

冒险记录

第一页	
トルネコの冒险の回数	使用老特来闯迷宫的次数
トルネコの最大レベル	最大99
トルネコの最大HP	最大560,500(升级能达到的最大HP值)+15(【HP增】印)X4
トルネコの最大经验值	最大9990000
トルネコの最大ちから	最大62,50(使用力量草能提升到的最大力量值)+3(【力】印)X4
フロアで倒した最大モンスター数	老特在同一层内打倒的怪物数量
バリナボチャレンジクリアレベル	“困难模式”通关等级，最大99
第二页	
ポポロの冒险の回数	使用小波来闯迷宫的回数
ポポロの最大レベル	最大99
ポポロの最大HP	最大560
ポポロの最大经验值	最大9990000
ポポロの最大ちから	最大62
フロアで倒した最大モンスター数	小波在同一层内打倒的怪物数量
バリナボチャレンジクリアレベル	最大99
第三页	
海龙の灯台に圣火を灯した	剧情
グレートバレイナ岛まで到着した	剧情
コスタリベラにトルネコの家ができた	剧情
ポポロが目觉めた	剧情
ポポロでグレートバレイナ岛にたどり着いた	剧情
トルネコが石にされた	剧情
プチット族を全员助けた	剧情
贤者のほら穴を全问正解した	在海龙岛上的贤者のほら穴全69问突破
仙人のほら穴を全问正解した	在占いパパ家山上那儿的仙人のほら穴全30问突破
バリナボチャレンジモードXXXXOOFまで到达	バリナボチャレンジモード目前最高的进度，XXXX指迷宫名称，OO是数字（下同）
第四页	
封印の洞くつ　OOFまで到达	最大99
OOOOターン／OO：OO：OOでクリア	封印の洞くつ突破的成绩，后面显示的是时间，如果没有突破则显示：封印の洞くつ　未クリア（下同，迷宫名字改变而已）
不思议の宝物库　OOFまで到达	最大99

0000ターン/00：00：00でクリア	不思议の宝物库突破的成绩
まぼろしの洞くつ 00Fまで到达	最大99
0000ターン/00：00：00でクリア	まぼろしの洞くつ突破的成绩汗……
异世界の迷宫 00Fまで到达	最大99
0000ターン/00：00：00でクリア	异世界の迷宫突破的成绩
魔物の巢 00Fまで到达	最大12
0000ターン/00：00：00でクリア	魔物の巢突破的成绩
第五页	
ニフラムの卷物を读んだ	阅读把ニフラムの卷物，该卷物在异世界の迷宫有
モンスターの卷物を读んだ	阅读モンスターの卷物，该卷物在异世界の迷宫才有
パルプンテの卷物を读んだ	阅读パルプンテの卷物，该卷物在封印の洞くっ才有
シャドーブレイクを手に入れた	得到シャドーブレイク，特篇通过后在海底の家有卖
マルチアローを手に入れた	得到マルチアロー，使用老特在グレートバレイナ岛上遇到谜の商人后可以买到
黄金シリーズをすべて手に入れた	得到全部黄金道具，见特殊部屋攻略，黄金のパン在得到黄金の盾后去海龙の灯台2F和右下方的女子对话得到
メダル王に00枚ちいさなメダルを渡した	送给メダル王小徽章的数量，最大…不明
ゴッドスパークの杖を手に入れた	得到ゴッドスパークの杖，火风砂冰四种杖异种合成
すべての异种合成をした	全部异种合成都合成过了
魔法の宝石箱を仓库入れた	把魔法の宝石箱放进仓库
第六页	
白纸だった卷物を读んだ	阅读白纸だった卷物卷物，该卷物只能通过用白纸写上はくし来得到
宝饰の盾を手に入れた	得到宝饰の盾，盾和きれいなの指轮异种合成即可
コインを一度に最高00000枚获得した	老特的场合，在怪物斗技场里一次性赢得硬币的最大数量
トルネコで斗技场0回连续预想的中	老特在怪物斗技场连续赢的次数
斗技场の景品をすべて手に入れた	老特的场合，换到所有的怪物斗技场的道具，总共需要181000枚硬币
モンスター斗技场00胜	老特的场合，怪物斗技场胜利的次数
モンスター斗技场00败	老特的场合，怪物斗技场失败的次数
ポポロモンスター斗技场00胜	小波的场合，怪物斗技场胜利的次数
ポポロモンスター斗技场00败	小波的场合，怪物斗技场失败的次数
ロトの剑·盾を手に入れた	得到ロトの剑＆盾
第七页	
メタルキングの剑?盾を手に入れた	得到メタルキングの剑＆盾，需要90枚小徽章
00000体のモンスターを倒した	从游戏开始到当前记录为止所打倒的怪物总数
银行をゴールドで一杯にした	银行存款存满。总共需要G数不明……汗
ひとくいばこを买わされた	买到了道具时发现该道具是ひとくいばこ
泥棒を00回した	偷盗次数
泥棒を00成功した	偷盗成功次数
000回ダンジョンを突破した	攻略迷宫成功回数，用リレミトの卷物出不算
00回ダンジョンに挑战して失败した	在迷宫中死亡的次数
いままでの到达总フロア数 0000フロア	从游戏开始到当前记录为止所通过的总层数
いままでの总プレイ时间数 000时间00分	从游戏开始到当前记录为止所经过的总时间
第八页	
落とし穴で倒れた	踩落穴跌死，HP在5以下踩落穴陷阱，Ring的是在魔幻洞窟达成的

矢のワナで倒れた	被矢类陷阱射出的矢打倒，3种都可以
岩が落ちてきて倒れた	被落下的石头砸死，就是那种损伤15HP的陷阱
球にあたって倒れた	HP5以下，踩铁球陷阱，撞到障碍物，KO
眠っているあいだに倒された	在睡眠状态下被打倒，有睡眠陷阱，比较方便
踊っているあいだに倒された	在跳舞状态下被打倒
混乱しているあいだに倒された	在混乱状态下被打倒
バーサーカー状态のあいだに倒された	在狂战士状态下被打倒，吃バーサーカーのたね吧
变身しているあいだに倒された	在变身中被打倒，利用へんげの杖吧
变身しているあいだに仲间モンスターに倒された	在变身状态下被怪物同伴打倒
第九页	
とじこめの壶にとじこめられてしまった	被とじこめの壶封闭住而导致死亡，去いけにえの洞くっ很容易达成，被僵尸系怪物扔个とじこめの壶来，一击必杀且无视世界树叶
モンスターハウスに投げられた	被扔进怪物屋，达成方法就是找个怪物屋，然后把レノファイター或者グレイドホーン引诱到身边，就等它扔吧
潜ってかわすモンスターにニフラムの卷物を当てた	把ニフラムの卷物投中会钻地的怪物如マドハンド，需要拜托投掷道具的僵尸系怪物才能投中
つるはしを合成してしまった	合成つるはし进武器里
合成の壶を远投した	装备远投の指轮，投掷合成の壶即可
お腹が减って倒れた	满腹度为0时HP耗尽而死
风に吹かれてダンジョンから返された	被风吹出迷宫，在一层呆太久饿后会起风，超过3次后再过几十个回合后就会被吹走，等同于死亡
マダンテを受けた	受到黄金史莱姆的マダンテ魔法
爆风にまきこまれて倒れた	被地雷陷阱或者爆炸系怪物炸死
强くなったバーサーカーに倒された	被打倒几个怪物后的バーサーカー打倒
第十页	
世界树の叶が咒われていて复活できなかった	持有的惟一一个世界树叶被诅咒了而不能复活
ビッグモアイの石像につぶされて倒れた	被ビッグモアイの石像砸死
火炎の石像に燃やされて倒れた	被火炎の石像喷出的火烧死
アイテムに变化して倒れた	变成道具死亡，先把ニフブム卷物投给ミミック，然后对水晶挥动ミミックの杖即可
风柱でなすすべなく倒れた	被风柱卷起的风吹死，HP5以下进入龙卷风内即可
最速00秒で倒れた	最快被打倒的时间，Ring的记录是5……
最速00ターンで倒れた	最快被打倒的回合数，Ring的记录是1…
满腹度が0で食べたパンがひとくいばこだった	满腹度为0时吃面包，发现面包是ひとくいばこ
1回の攻击で与えた最大ダメージ量	000：攻击的最大伤害，最大999，LV99+力量62+强度超过100的武器+会心+攻击LV1的スライム即可
第十一页	
ヘルジャスティスを倒した	剧情
ジャスティス兄を倒した	打倒BOSS他老哥
ジャスティス兄を仲间にした	BOSS他老哥成为同伴
000种のモンスターを仲间にした	抓住怪物的总种类数，注意必须把怪物带出迷宫才算，全部抓住时显示ずべてのモンスターを仲间にした
ガーゴイルを倒した	打倒店主
ガーゴイルを仲间にした	店主成为同伴
仲间モンスターをLv99にした	把怪物同伴的等级升到了99
强い武器を手に入れた(+99)	合成了+99的武器
强い盾を手に入れた(+99)	合成了+99的盾
回数の多い杖を手に入れた(+99)	合成了+99的杖

东游记

日文地狱

第43回

死にそう

星川明人

编排/宇部



最近，越来越多的读者老爷冲过来询问“如何才能成为特约撰稿人”。其实成为一名撰稿人的要求很简单，首先老爷们要知道，所谓的撰稿人不一定要游戏打得如何拉风，更重要的是要对游戏有自己独到的见解或观点，并以此为基础将之阐述出来，也就是说还需要较好的文学水平，当然，明人是个例外，文笔不怎么样居然都能做特约撰稿人……开始只是写些散稿子，写着写着就莫名其妙的成了特约撰稿人了……然后写着写着就莫名其妙的有了自己的栏目了……现在想想看自己都觉得奇怪……

民俗专场 其の五

～初诣～

“初诣”（はつもうで）在日语中是指过年后第一次去神社参拜的意思，很多日本人的习惯都是在除夕钟声响起之前便去参拜，这些在新年前夜到神社的人，通常都会抢在过年的钟声即将响起的第一批去排队撞钟，为的是在新的一年中“做第一”（用脑袋撞的不灵）。

撞钟是分组进行的，每一组108下，每人限撞一下，也就是说一批最多108个人，之后晚到的人就只能排在之后一批了。

比较大的寺院在除夕夜时撞钟会有僧人站在旁边为撞钟人祈祷并维持秩序，捎带帮那些用脑袋撞的人叫救护车……新年前夜的钟声会一直响到天亮，不过到了第二天，撞钟就比较随便了，而人们往往也都是许愿抽签之后才去撞钟。



第一次上寺里的内容也和平常一样，基本还是许愿、抽签、撞钟（用脑袋撞不灵）之类，但是参拜许愿的程序与平时会有些许不同，在许愿前要先丢进钱箱中5日元硬币——选择丢5日元的硬币是因为在日语中5日元的发音是“御缘”（ごえん），也就是“与神牵缘”的意思。然后摇一摇系着铃铛的粗绳（要摇到铃铛出声，太用力铃铛也可能掉下来），最后双手合拍一下许愿就好了。

参拜许愿之后，按照日本人的习惯都要去大殿旁去抽签，借以预测自己当年的运势。通常的抽签都是要交100日元，然后去摇签桶，再拿着摇出的签去取签纸。签的种类分为“大吉”、“吉”、“小吉”和“凶”，通常抽到“凶”的人会把签纸系到神社中的树上（即使是高大的杨树神社也不会借你梯子的），希望厄运能够被带走……不过也有小道说法是如果把“凶”的签纸系到神社中的树上会招来厄运……

参拜过了，树也爬过了，接下来就要撞钟了。按照日本民俗，在撞钟前人们会先向钟前的钱箱中放些硬币，但是不限制多少，也就是早年间中国街头卖艺的艺人常常吆喝的“有钱您就多赏两个！没钱您就少扔几个！”。在撞钟的时候千万不要一低头、一咬牙就冲着钟冲过去，因为在钟的旁边会有专门撞钟用的木头（不晓得学名叫什么），只要把撞钟的木头摆动起来，用力地往钟上撞就可以了，不过撞响之后不要马上松开手中的绳子，因为摆回来的木头很可能会再次撞到钟上，那样在日本人看来是对神佛的不敬。

[我们的蜘蛛侠]









马鹿物语

[またか！？お前ら！！]

工作时候读者的QQ信息(选摘):

“是明人君吧，来聊会吧？”

“明人老爷！聊天啊！”

“工作还开Q，在泡MM吧……”

“我家电视屏幕也裂了！！什么时候赔钱！？”

“……你胖了胖了胖了胖了。”

“七雪小姐的电话给我！不然我真的去编辑部门口自焚！”

“什么时候给我七雪的联系方式？”

交稿日IC的QQ信息：

“四格没画完，大后天给你发过去！”

发薪水日K1的QQ信息：

“还钱，还钱，还钱，还钱！”

还了K1租子后七雪的QQ信息：

“明人ちゃん～我又想吃提拉米苏了～”

看了这些信息后明人的感想：

“またか！？お前ら！！”

（还来啊！？你们！！）

清音假名表：

あア	いイ	うウ	えエ	おオ
a	i	u	e	o
かカ	きキ	くク	けケ	こコ
ka	ki	ku	ke	ko
さサ	しシ	すス	せセ	そソ
sa	si	su	se	so
たタ	ちチ	つツ	てテ	とト
ta	ti	tu	te	to
なナ	にニ	ぬヌ	ねネ	のノ
na	ni	nu	ne	no
はハ	ひヒ	ふフ	へヘ	ほホ
ha	hi	hu	he	ho
まマ	みミ	むム	めメ	もモ
ma	mi	mu	me	mo
やヤ		ゆユ		よヨ
ya		yu		yo
らラ	りリ	るル	れレ	ろロ
ra	ri	ru	re	ro
わワ				をヲ
wa				wo
んン				
n				

浊音假名表：

がガ	ぎギ	ぐグ	げゲ	ごゴ
ga	gi	gu	ge	go
ざザ	じジ	ずズ	ぜゼ	ぞゾ
za	ji	zu	ze	zo
だダ	ぢヂ	づヅ	でデ	どド
da	di	du	de	do
ばバ	びビ	ぶブ	べベ	ぼボ
ba	bi	bu	be	bo

半浊音假名表：

ぱパ	ぴピ	ぷプ	ぺペ	ぽポ
pa	pi	pu	pe	po

RPG幻想辞典

【妖怪列岛之百鬼解读】

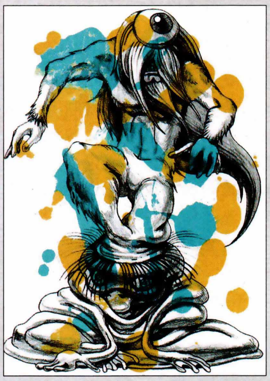
vol.14 山童 やまわらわ



片目片足之妖怪总称为魑魅，魑魅之代表，即古中国的山魈，乃为疫病与火灾之恶鬼，公元前334年，越国灭，山魈东迁，于日本九州西岸登陆，此后俗称“九州山童”。山童因与我们曾介绍的第一个日本妖怪河童有着紧密的关联，故而也有“山河童”一称法。

山童（やまわらわ），位列于鸟山石燕《图画百鬼夜行》之前篇阴。顾名思义，其为山妖，出没于深山之中，又特别是常出现于九州一带（不仅在九州的边境，其他地方的秋冬两季也有出现），由于与河童有着众多的联系，所以也有山童即河童的说法，较为普遍的看法是春夏两季山童来到河边变为河童，秋冬回到深山即为山童。山童既然也谓之童，也是因其身形矮小如同孩子般而得名，主要特点是体毛浓密、似猿猴、头顶盘（与河童一样）、仅有一目，也有的叙述中为单足，能像人一样的站立步行。别看他身材矮小，山童的力气可是很大的，喜欢吃饭团，爱恶搞作弄人，但绝对没有恶意，最多也只是在山寺附近出现，偷和尚们的食物吃，不过却很讨厌有盐分的东西。

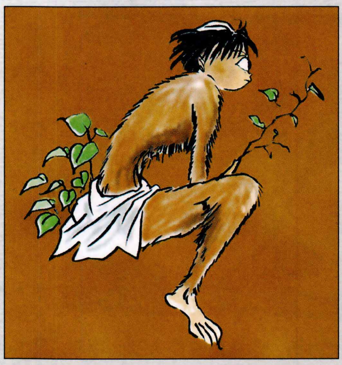
和河童类似的山童非但不会危害人，而且还乐于助人，特别是对于在山间搬运的樵夫们来说，常常离不开山童的帮助。但这也不是无偿的哟，不过只需要给山童们饭团吃，就能最大地调动其积极性了。特别是当搬动砍伐的大树在翻越某些山峰出现困难时，只要给予山童饭团，其必定每日前来帮忙。山童在与人合作搬运树木时，他不喜欢走在前面，而是常拖后，再怎么重的东东对于他来说，都很轻松，毕竟其曾也算是力大无比的山神了。虽然山童热心，不过还需要切记的是可别在刚开始搬运的时候就给他饭团吃啊，否则可能还没等搬完他们中途就会开溜，严重不守信用啊……所以一定要在事情完成之后再给其饭团，这样的话第二天山童们还会来帮忙。不过说到山童不害人，并不包括那些十恶不赦的坏人，对于大多数人来说，是无须对他们感到忌惮，因为山童还略懂些人语，所以还可以与其成为很好的朋友，在人有危难时，也常常能得到有力的帮助；对于那些坏人们来说，山童就是会施以威惩的山神，将疫病和火灾“赠”与恶人。



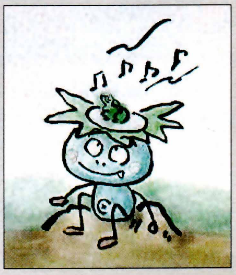
而山童的来历，也正如河童一样，被普遍的认为是从我国流传到日本。早在公元前334年，古越国之地，今江浙一带，在我国被称为山魈的恶鬼即为其原身，山魈也是有名的山神，是魑魅的代表，特征也是仅一目一足。在越国灭亡之后，这族妖怪也开始迁徙，远渡东洋在九州的西岸登陆，从此长期定居于附近的山野之中，也有说法是初登岸时与日本的河童长期相处，近而被逐渐同化，春夏两季与河童一起过着水性生活，秋冬便请河童与他们一起于山林中度过，也因此而产生后来的山、河不分进而衍生得“山河童”。而一些九州当地人区分山、河童的方法甚至更为简单：在山边遇到的即为山童，而其他时候在河边碰到的则是河童，这样根据所栖息环境的不同而识别的也还有些道理。另外山童还有别名被称作为势子（せこ）或狩子（かりこ），因为其能够在围场附近驱赶鸟兽，与之相似的是山口县的悬崖童（たきわろ），也经常分别在海岸之崖和山间栖息，川三年、山三年。



↑最为形象的山童图片非此莫属了，特别是那大大的“一目”。



要说到山童与河童的关系，在古秋田地方也曾流传着有关的民间传说，在那个古老的年代，很多地方特别是河川附近都住有喜欢恶搞的河童，不过这也只是夏天的时候，到了冬天，怕冷的河童们则只有往相对较暖和的山林中搬去。不过这个时候却还残留着一只非常迷恋恶搞想留在这里玩不愿离开河边的河童。但到了10月末的秋田地方已经是相当的寒冷了，而且长期的霜降和冰雨会使河童头上的碟子变得僵硬易碎，碟子要是打破了的话，对于河童来说那可是致命的。然后很不幸，后来还是因为冰雨的袭来和被冻得出现裂痕而破碎，血也从碟子里流了出来，为了躲避冰雨，其跳入河藏进水中，但是水又不断地渗进伤口，也变得越发疼痛。于是又只有离开河川躲于山林中，因在陆地上远离了水源，河童头顶的碟子里的水蒸发丢失，变得毫无精神，终于干涸而死。这时让村民们感到为难的是如何处理死后变小的河童遗骸，于是便找寺院的法师商量处理办法。法师觉得虽然河童平时爱恶搞有时甚至会捉弄村民们，但是考虑到其对于人们的帮助也很多，平时都能安好的好处，现在尽管死了，但将其遗体作为法像来供奉也能起到保佑一方水土的作用。然后就这样地过了几年，人们突然发现这些日子里原来那些没有山道的地方暗中却有山路修好、没有桥的地方也架上了桥、被狐狸精所迷惑的人也能恢复其正常理智、然后就是在山路间迷了路的小孩也能得到帮助而被送回家……就在大家纳闷都是怎么回事时，法师则告诉大家其实这些全是那“死”去的被供奉着的河童遗骸脱胎换骨化为山童报恩所为。





↑这个山童似乎更像猿人，和中国的山魈很接近。

■文/nakazawa　编排/宇部

My Game My Home

闯关族的家

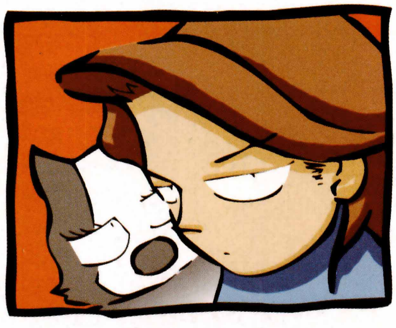
总称呼“本刊全体编辑”，有点土，想换个新鲜点的又发现根本没那么简单。这年头，发现个新词就像发现新大陆一样困难，无奈之下，风某决定今后多以“电软众”来论定编辑部。当然，这虽然不是什么有创意的叫法，但也算比以前要节省几个字吧……这期应该挺好看。



天生我才看闯家

①小神游GBASP什么时候会发售？和SP相比有哪些变化吗？②怎么我最先买的PS2游戏“幻侠乔伊”（D盘）不能读而后买的能读？③莎木在中国发售网络版游戏，那么以后还会在家用机上发行续作吗？④前一段我还在游戏店看到了50010型的PS2，怎么现在好像又很少见呢？⑤听说神游明年会代理行货版GC，这是真的吗？

自从有了电软，上厕所的时间延长为四十分钟。（北京 张楠）



人帅了就是没办法，对头发算是大彻大悟了，必须保留，一头亮丽的秀发感觉就是好，连打游戏都越来越有自信了……

人都说“头发长，见识短”，大概这话也不是随便就可以套在谁身上的。木人头发最近有了枯草的趋势，如果不放弃的话估计就要提前秃顶了。算了算了，还是说点正经事，上期给大家爆料，这期也同样不会错过。STOP!您先不要说我做广告，先听我把话说完。

如果留意了开头的目录页的话，信来各位是绝对会发现本期新变化——“格斗天书”栏目复归！木人曾在前几期跟大家表示过我们的无奈，一个栏目若想有保持长久的生命力和活力，读者的支持是必须的。“格斗天书”当初正是因为缺乏合乎我们要求的题材和内容才强制下岗，这次归位也希望该栏目的推出能够不枉编辑们一番良苦用心，在如今页码紧张的情况被勉强拉上台面，我们心里没底，能不能火了，还得靠大家给点信心。

其实编辑也是人，总有犯错误的时候。虽然电软大错小错没少犯，但我们的读者总算是足够宽容，每一条建议都耐心发信给我们。木人这几年别的没干，来信是彻底收集一堆，虽然现在有北斗替君阶段性分担一些，但案头的积累还没见减少的势头。这期根据大家的建议，我们对一直争议性较大的“编辑点评”进行了全面改革，说起来是一次革命也不为过吧！这次改变前编辑部进行了两次大规模的讨论，最终决定了现在这种方式，在内容上我们大幅度增加资料，收集一切读者需要的信息。在系统上，我们改变了原有的评分方式，更独家更直观更有趣。同时，我们特别在每期推出了“二线”软件专门评价的版面，每期我们都会为读者精心挑选出一款被广大玩家忽视了的出色游戏，这些游戏或许没有到位的宣传，或许没有精美的画面，但必定会以新意的系统、优秀的操作手感以及丰富的故事性而值得被我们挖掘出来推荐给大家。尤其是这次全新的评分系统，虽然编辑们谈不上得意，但确实是前无古人天下惟此一家，而且在评价划分上我们确实经过了一番慎重的考虑，现在的格局编辑们相当满意，同样希望在下一期能够得到广大读者的评价。在这里必须再提一下的是，一直有读者批评本刊编辑在评分方面存在很多值得商榷之处，在这里木人衷心希望大家能够严格要求“编辑点评”的内容，这样以便在隔期我们及时改正。

上面说了不少，感觉自己有点罗嗦了，很多读者大概更想木人聊聊最近的生活和想法，不过总感觉自己在日渐潮起的生活中变得少言寡语起来，能言善辩不是木人所长，因此有时候阶段性的沉默一下还是正常的，大家不要介意就好……

下面是纯粹的广告了，您一定要坚持看完啊，给个面子好不好？

半月化·我们就想累那一个贼死！

对于《掌机迷》的变化，相信大家都“心中有数”了吧？（不明白者请迅速翻至本刊最后一页，仔细阅读后再回到下面的文字……）上期跟大家卖了个关子，就是《掌机迷》将正式进入半月化——成为中国第一本掌机专门游戏情报双周刊。对于很多玩家来说应该会是个大事吧？毕竟每月要多掏9.8元，但木木真是希望我们能够充分发挥在内容上的长处，把以前《掌机迷》没能表现出来的精彩，通过这次双周化的“延伸”彻底奉献给广大读者。当然，对于编辑来说，《掌机迷》的半月化也同样是个大事情，尤其对于风林来说，看着自己一手带大的孩子的成长速度，心里滋味确实有些难以语化。这次改变的幅度挺大，大得让编辑们都有点心惊肉跳。

其实，在我们公布的最新一期《掌机迷》的五大进化（大抽奖、降价、全铜版、光碟以及半月化）之外，风林个人以为还有一大进化，是在宣传中我们并没有提到的，就是——内容。这次根据大量读者的反馈，我们吸收了很多建议，全力将《掌机迷》的内容制作得更加丰富，更加精彩。尤其是一些新栏目的开办，保证是前所未见，自是编辑们下得一番辛苦，也是广纳良方四处取经而来的结果。不断创新一直是《掌机迷》编辑们坚定不变的制作信念，而借此改版良机，再下一次猛手就是很有必要的了。说心里话，我们现在就想累那一个贼死，然后让您贼满意！请支持全新的《掌机迷》。



如果您对新版《掌机迷》有什么看法的话就尽快来信吧，省得光木某人自己挠头皮。

三栖人·次世代论坛开放要猛灌！

用千呼万唤来形容www.magiczone.cn的诞生大概并不过分。“三栖人”论坛开放也是应广大读者一直强烈要求而开设，论坛分“GAME集中营”和“动心一刻”两大版块，内容涉足游戏动漫领域。论坛一开，电软众齐齐测试，已经顺利度过捉虫阶段。

自打诞生了BBS这么个东西后，“电软论坛”的呼声就一直没有消停过。以前之所以不搞，是编辑们觉得还没到那个时候，而现在决定所以推出则是希望能够借此让支持电软十年的朋友在网络上有个相聚的地方。也可以说是十周年的活动之一吧。在论坛版面的规划上，“三栖人”除了包含一般论坛都有的固定内容外，更加综合的电软游戏和掌机游戏相关讨论版面可以让玩家在热闹的气氛中尽情侃聊自己感兴趣的游戏问题，同时，我们还准备了几个热门游戏的讨论专区，例如FF、BIO、WE等，以供喜好这些游戏的玩家可以集中的讨论交流。

今后还有更多好戏，留意“三栖人”论坛，掌握网络风云变幻！

www.magiczone.cn

本栏目绘图由 华尧 友情提供，特此致谢。

”北斗……爷爷？！“这是最近一封读者来信中对本人的称呼-_-b，我看起来真有那么老吗？更要命的是，此信给风林看到了，结果在其带领之下，编辑部内针对本人称呼的又一轮恶搞再度开始……所以，在此北斗希望各位读者朋友称呼在下时能稍微平常那么一点点。

好大一块敲门砖——神游公司销售策略无责任推测

看了上期的游戏新闻眼，上面说神游公司会在最近发售行货的GBASP了。可是小神游GBA不是前不久才正式上市的吗？我就觉得神游公司就应该直接发售行货SP的，现在买掌机当然是优先考虑SP啦（当然NDS和PSP不算）。不论从外形上的流行程度还是携带的方便性来讲，都是SP要好。而且大家都知道，GBA屏幕过暗，这点好像行货GBA也没有做任何的改进。可是神游公司最后还是发售了行货GBA，既然这样，又在现在宣布终止小神游准备发售行货SP，这又是何苦呢？当初任天堂不同意就应该再多坚持一下，直接这么做岂不是更好？（深圳 面具超人）

——不知道大家有没有注意到神游公司在给小神游GBA做广告时的一张宣传图片:一个女生躺在草坪上玩小神游GBA。请注意:是“躺”着玩。用过GBA的玩家都知道其屏幕颜色过暗，在光线不足的地方玩起来都比较费眼。而这张宣传画中竟然是背光躺着玩的，更加重要的一点就是据我们所知，小神游GBA的屏幕亮度并没有得到改进。如今又在小神游发售仅这么短的时间内宣布推出行货SP，那么小神游的推出意义何在？让我们先来回顾一下神游公司自去年成立以来的一系列举措：发售神游机(实际上就是相当于行货N64），发售行货GBA，宣布即将发售行货SP，传言中很可能会在明年推出的行货GC以及本刊曾经报道过的甚至可能参与全世界首发的行货版任氏下一代主机。大家是否觉得神游公司的“推陈出新率”过于频繁了些？虽然走的可以说是“家用机->掌机->家用机”的路线,将周期从一定程度上拉开,但无论如何给人的感觉都是步履匆匆。而作为重要合作者的任天堂对此事却几乎一直都是不闻不问，为什么？真的只是为了得到颜博士的技术支持就将已经“过时”的东西拿来做顺水人情送了就完事？当然不会，中国市场，既然索尼已经率先进入，而且微软也似乎很有插上一脚的意思，老狐狸任天堂又怎会白白放过这个契机？只不过，也许只是任天堂和神游的眼光放得更加长远。换一种说法，不论是神游机、GBA、SP，甚至是传言中的GC都只是任氏开拓中国市场的敲门砖而已——当然，这块砖头似乎有点大，大到人们以为这就是真正的蛋糕，而完全不会当它只是一块砖头。再思考一下我们现在对神游公司的看法，它这一系列的发售计划，除了让我们感到不解之外，是不是同时给了我们这么一种印象：虽然不明白它为什么要这么做，但是神游和任天堂的关系绝对有够“铁”！神游、SP甚至是GC的行货版也许大家都可以不买，但是N5呢（任氏的下一代主机，姑且这么叫）？行货版的N5你会不会买？怎么样，心动了吧？而且是很有这么点意思了吧?比起行货PS2这一年来带给中国玩家的镜花水月,神游和任天堂这一系列看似让人摸不着头脑的举动则更加能给玩家们带来一种实在感。所以,不要把人家当傻子。神游不是,任天堂更不会是。





编辑部CP第二弹 赛尔达传说风之韵

曾经那些欢乐的时光

近来我心情不太好，因为我的好朋友转学了。我和他很铁，铁得快成铁块了。但他走了，我很郁闷，周围的人却都不能理解。我想，还是写给你和《电软》的朋友们吧。

他叫森，先说一句，他是爷们儿，我也是。我们在高一时是同班同学。起初我们是由于对PC的狂热而结识的，其实那时他对电游也很热爱，但我不，所以谈得不多。高二后我们被分开在两个班，那时他开始时不时的对我说电游，从WE到GT赛车，从合金装备到皇牌空战。他大夸电游的优点，尤其是画面——他评价一款游戏总是先看画面。在他的感染下，我也开始看《电软》，并和他去游戏室踢了一次WE7。从那往后，我们只谈电游和《电软》。上午有半个小时的课间休息时间，我和森便买点吃的或喝的，边吃边喝边走边聊，而且总是走一条稍远，但要经过草地的路，我们称之为“有意境”。



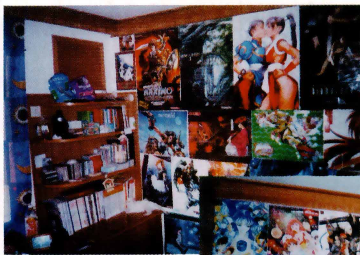
不久，森对我说，他要买一台PS2了，并说多买一个手柄，好和我对战。然后，森买了。于是我们不再去游戏室，而是经常在他家展开激烈对战。期间也发生了一些有趣的事。记得有一次,森正在玩“自由之子”，我在一旁看。当雷电上了一个联络桥时，突然有一个通话，对方没图像。我很奇怪，森可能看过点攻略，说这可能是警告，有地雷。话还没落音，就听见轰地一声响并伴着一声惨叫，正在过桥的雷电给炸了个半死。森惊呼：“真有雷啊！”我则笑个不停。我们还曾举行过实况“联赛”。即事先各自选好三支队伍，然后单循环踢比赛。森虽喜欢实况，却并不擅长。终于，我以6胜3负的总成绩获胜。为此，森一直耿耿于怀，誓言要狂练WE，在下一次联赛时取胜。可是，哎……

暑假的前几天，森的机子坏了，他说暑假时要去修，于是一切赛事暂停。那天我看到《收藏寂静岭》上市了，便忍不住要买，可钱不够，于是借了森16块钱。第二天就放暑假了，我也没来得及还。暑假中，我很想打电话给森，问问他的机子怎么样了，实况水平又提高了多少？但无奈地发现自己记不清他家电话号码的后三位了，只好作罢。开学后，我也一直没见到森。后来一问和他同宿舍的，才知道他竟然转学了，而且还是去了外地，他的东西都是他父亲给收拾的。原来如此。我不禁又回想起了和森一起闯关的那些欢乐时光……

我这儿还有他的一部收音机、三本《电软》、一条SNAKE发带，以及那16块钱。我不知还会不会和森再见，还有没有机会还上这些钱物，也不知那次实况“联赛”是否是最后一次……

闯家看家 家中有家

湖北武汉 刘巍





↑→书架上是猫粮、猫沙和双截棍,下面一层是游戏王卡牌和学习用书,中间一层是磁带CD(只是一小部分)赤川次郎推理小说,最下面是《电软》。

我的"十年"计划——让妈妈也变成游戏迷！

哈哈，我的十年计划终于有成效了（真的用了十年啊）！在这几千个日子里，用尽了明教暗示、理论和实践结合，终于让我妈喜欢上了游戏。曾经的她对游戏抱着极度的偏见，但随着年龄的增长、社会的进步、思想的进化，她慢慢的改变了。开始时只是在我玩游戏时坐在旁边看（本人十多年的玩龄，玩起游戏来多少还是有些观赏性的）；后来开始问我一些关于游戏的东西，每次我也都非常耐心地给她讲解，之后试着让她接触RPG（毕竟她不必我们年轻，反应、按键熟练度都不大适合她玩ACT、AVG等游戏）。我发现我妈玩游戏时竟然耐性超强，如果在某处卡住了，她就在那处连续练级十来个小时，直到找到继续的方法。这样，一个游戏卡几处，通常到关尾时早已全员满级了。现在的她已经能够独立通关RPG游戏了，SLG也略有小成。有一次和她讨论游戏时，她居然告诉我她发现游戏中关于人名或城市名的写法与其他文字不一样，照着那字去找一般都会有剧情发展，虽然她不知道，那是日语片假名的写法，但那种对游戏的努力探索和仔细观察真的让我很感动。回想当年想玩游戏，都得每天半夜爬起来偷偷地抱了21寸的大彩电到卧室玩(那时我才12岁，21寸已经很大了）。有次正巧被我妈撞见，她还以为有小偷进来，差点没吓昏死过去，想来真是惭愧啊。我真想大喊一声"Gama,I love you！Mother,I love you！"**（贵州清镇 张许齐）**



我在6月25日开始想了足足5天，终于决定好了给《电软》设计の卡通人物。后来画了7天,修改了1天半，在7月9日把用尽心血画成の人物形象稿寄过你们那里了，且还是寄挂号信的。在早一星期前到同学家上网，发觉《电软》在网上登的画稿没有偶的，且在前的VOL.16&VOL.17上都没登偶的，偶便担心是否寄失了，还是什么的。到昨天旅游回来看18期《电软》，打开专栏却又没有，这个让我更加担心。虽然，那画是手绘的，且刻画细致不足，这是因为家里未有电脑，且又不知道会迟期，所以赶着去寄，才这样的。怎么你们还是不体量，要是你们看不上偶的创作，也请寄回来给我好吗？我快急死了，也担心死了。**(广东番禺 麦霓莹)**

——我们在网上和大墙画廊上刊登的画稿只是参选作品中的一小部分，由于作品实在太多，即使只是我们筛选之后的优秀作品仍然难以全部列出来，所以如果在网上或是杂志上没能看到您的作品的话，并不代表我们没有收到或者是没有入围。相信大家在设计形象时都是花了很大一番心血的，这也是对我们的信任和支持，如果我们不将它放在眼内，岂非是要遭天谴？（笑）最后说一下，本活动将于近期内截止，我们也会在最近几期的杂志中刊登获奖形象与作者的。

实话实说，本人今日是来发牢骚的，我是一个ACT游戏的FANS，与别人不同的是，我较喜欢"高难度"的ACT游戏。不过现如今的ACT，却是越来越不争气了。既然是ACT，那么就必须体现出它的"个人魅力"。一个好的ACT不仅需要"美丽的脸蛋"来支持，更需要有"内涵"（优秀的、模拟现实的系统）。令人遗憾的是游戏还不能达到这种境界。现在的游戏存在这么几个问题：①招式过于死板（都是一套一套的）；②敌人太笨（可能是敌人脑子不灵光的缘故，敌人都趋向于被揍，不还手且迟钝）③系统（不是系统不好，而是不能贴近现实）。这都是ACT游戏发展的绊脚石，不过，设计开发者似乎还不能做出调整。反正就是一句话：贴近现实的游戏才是好游戏！毕竟游戏还是源于生活的，不是吗？**(D.O.X)**

——您的看法指出了现今ACT游戏中存在的一些不足之处，不过对于"游戏源于生活，贴近现实中的游戏才是好游戏"一语有不同看法。如果一款动作游戏完全按现实中人们的反应来设计，恐怕其吸引力也是有限的很。香港的功夫片为什么能够吸引这么多人?就在于其中的角色们有着常人所无法拥有的高超武功。当然，如何让动作游戏中招式更加生动，具备更多的灵活性与可变性；提高敌人的AI智能等都是今后动作游戏的改进方向。也许，您要表达的意思是让动作游戏更加的"人性化"吧？那么，咱们的看法可以说是异曲同工了。



没有电软的日子用加速跳过，有电软的日子用减速留住 （天津 苗苗）

动画迷有了银时计，这回也该轮到游戏迷了

为庆祝电软十周年，次世代传媒联盟继成功推出大受动画迷喜爱的"银时计"之后，又为游戏迷特别推出一款"生化危机纪念怀表"，粗看它的外形可能会让你感觉丑陋的不得了，但细细品味你就会发现它的与众不同和酷到极点的时尚美，想一想从裤袋里掏出一块像粗糙石块的怀表向朋友炫耀时他目瞪口呆的表情吧

不光是外形，这次的生化怀表在品质上更是下足功夫，采用了更高级的进口机芯和特种电镀工艺，再加上精美铝盒包装，内外高达八层的防震措施，把可能出现的质量问题降到最低，有了"银时计"的经验，我们在产品质量控制和售后服务方面会有大的进步。另外在10月10日前邮购的读者还能得到一份特制礼品:24K纯金电镀电软十周年纪念币，这样的机会可真是十年才有一回，错过的话可真是要泪流满面了





三栖人社区已正式开张

如果说www.vgame.cn是大家了解次世代传媒出版物最新动向的好地方，那么8月25日正式开张的www.magiczone.cn就是大家灌水交流的绝好地方。为什么叫这个名字呢，熟悉电软和动新的读者马上就会想到AKIRA大人当年和电软合作出版的《MAGIC地带——三栖人》这本书了吧。MAGIC分别是Model（模型）、Anime(动画）、Game（游戏）、Internet（网络）、Comic（漫画）每个单词第一个字母结合的缩写，Zone可以是地带或论坛，为了今后为大家提供更多的服务，就先叫"社区"吧。

针对以前一些国内游戏动漫相关论坛中各帮各派相互攻击谩骂的不良风气，magiczone制定了严格的管理条例，提倡文明上网，还大家一个健康的网络空间。说了这么多，还不快去注册？也许惊喜马上就会出现！

为了"温故而知新"迎接即将发售的PS2版神乐传说，最近再次复习"宿命2"。一次在凯伊路"光荣"后竟然仍能屹立不倒，难道给我发现了一个BUG?

好友极擅铁拳，北斗每与之PK总是输多赢少；最近其在打球时不慎弄伤手指，周末竟然还拿了手柄过来踢场子。终于，北斗在此种近似于卑劣无耻的情形下大胜。自己都觉得汗颜……



我觉得现在电击比电软越发有看头，这个问题是不是很严重啊。其实电击只不过是电软的赠品，可你们重视的却是电击。现在我们对书的兴趣与当年相差很多，反而对电击蛮看好的，那么你们到底倾向于哪边，书还是VCD？如果是想两边兼顾的话，那书的内容要耐看，特别是文字方面，因为有的篇目文字又多又乏味，像攻略和最新软件介绍，看着看着都能睡着了。文字一定要少而精！还有闯家也没以前搞笑了，而且页数太少，平淡的文章又太多。我们需要的是能触动内心的东西。提个建议：让飞月好好打扮一下，头发嘛也理一下，然后让她坐在你们楼下的草坪上（很文静的那种），轻轻的抱着电软。闭上眼睛落泪（泪水只要挂在脸颊上就够了，不要太多），要十分柔弱的样子，然后拍张大特写，登在闯家的第一页上，最后在照片下写下“我永远也不会离开你”这样的话，那些十年来忠实的读者不得不发自内心的感动（十年来最感动的一页）也会使刚认识电软的人有种难以抵抗的诱惑，这意见如何？（**浙江嘉善　阮涛**）



——对小编们而言,电击并非仅仅是“赠品”,它也是电软这本杂志不可分割的一部分。杂志的耐看度问题，最近读者们的反应也表示耐看度减少了,以前一本杂志可以看上很久并且反复看上几遍都有意思;而现在似乎很少能让人有如此的感觉了。为此,前两天小编们对此事紧急召开了一场会议,众人各抒己见之后都是受益颇多。请大家放心,我们以后会严守质量关,尽量提高文字的耐看度。最新这期的无双报道中相信大家应该能感觉到其中的变化,而攻略和杂志的其他所有栏目我们也都会开始狠抓。提高杂志的耐看度和整体质量，是我们义不容辞的事，不然如此有愧于相信和支持我们的读者，小编们自己也会难以心安的。

最近几期的闯家大家的反应似乎有所下降,作为“新人”登场和木头一起主持闯家的北斗似乎挨了不少骂啊。任何一名成熟的编辑都是从菜鸟成长起来的，记得当年木头刚上任时也是挨了无数的臭鸡蛋烂西红柿什么的（笑），所以这次北斗君在闯家中的亮相自然事先已经做好了足够的心理准备，可以说是有着“必死的觉悟”。他自己也说了，大家拍他板砖没什么,只要在拍过之后能够把他当成朋友说上几句肺腑之言；即使都是批评意见，只要不是骂街并且是事实，他就会接受并尽力改正。人的成长是需要过程的,希望大家能给他这个机会。

最后,您的提议我也试着跟飞月说了一次,不过立即遭到“无差别饮料瓶喧哗飞弹・百零八式改”的壮观洗礼,短时间之内是没胆再说第二次了。

XBOX2 VS PS3 And 是否需要有不同的声音?

看到了141期“XBOX2死磕PS3，硬件对撼谁更强？”一文，说XBOX2机能强于PS3！和一些对PS3不利的消息。此文要表明什么？或者王俊生想要说什么？为什么不直接一点呢？说我不看好PS3，或者说我讨厌索尼游戏机！文中语气比较婉转，用了“可信度比较高”一些字眼！否则会不会招索尼铁杆的板砖可不好说！

是的！我有PS、PS2两部游戏机，但我绝不会用一些自以为是的知识和数据去拐弯抹角的给别人抹黑！说到这，又有一点，在《电软》上我不只一期，不只一次的看到了“索尼故意把游戏机做的质量差”一词,我说“是的”，我的两部主机越用越顺手，越用越喜爱！我说质量确实“差”得要命！是我说的不是事实？还是别人说的不是事实？！（辽宁丹东　李宏亮）



新主机的正式发表还只是看不见摸不着的影子，两大巨鳄的总裁早就展开了针锋相对的舆论攻势。谁能在战争拉开序幕之前就先在气势上压倒对方，这点非常重要。

——随着各厂商对下一代主机性能规格的逐步披露，相信大家也会逐渐把目光集中在即将打开的新一轮主机之战上。从目前所获知的资料来看，无论是在CPU的运算速度、3D图像功能还是游戏开发系统等硬件架构上来看,XBOX2都很明显要优于PS3，这是不争的事实。数据就是数据，在硬件性能的比较上是必须用数据说话的，这也是最不能做假的地方。两者谁强谁弱，拿相关数据列表一比,自然一清二楚,并不存在利用数据去拐弯抹角给人抹黑一说。索尼起家自家电厂商，对硬件的开发自然有一手，不过要说到和财大气粗的微软比起来，难免有不及之处。PS3在性能上比不过XBOX2也在大多数人的意料之中。

游戏主机的竞争，并不单纯在于硬件性能，主机推出的时机、游戏的好坏、其他厂商的支持力度以及针对不同地区市场采取的相应措施都是足以左右胜负的要素。上一轮的主机大战中，PS2单从性能上而言无疑是最弱的；然而,凭借着领先其他主机一年多的时间所获得的足够先机以及众多厂商的大力支持，最后以压倒性的优势获胜就是典型的例子。PS2能够做到这点，PS3自然也有可能再续辉煌。

然而有一点是我们必须看到的,那就是现在游戏市场的重心已经逐渐开始从日本过渡到欧美。日本游戏业界这几年来的持续萎靡和人们消费焦点的改变,以及与之截然相反的欧美市场的繁荣,都预示着下一轮主机之战中都必将把欧美市场作为必争之地。而对欧美市场的了解程度以及游戏风格与之的对应性,无疑微软都要强于索尼。

如果你是铁杆,那么正视它可能存在的不足才是正确的态度。铁杆之所以称其为铁杆正是由于其对自己所喜欢的厂商有着绝对的自信,而不是只要别人有不同看法就无数板砖拍过去。我们中华民族的胸襟应该是宽广的,难道如今却连给人发表自己意见的气度都没有了么?何况,在我看来,王一文中的观点有理有据，自有其能说服人之处。当然,离下一轮主机战的正式开始还有不短的时间,在最终结果出来之前我们都只不过是纸上谈兵。那我们就权且把这当作游戏之余的闲聊,大家一起坐下来侃侃大山,这不,您也大大支持了一把索尼么?

最近编辑部流行吃双棒,于是经常能够听见众人对小沛亲切的呼唤：“商务，拜托下去帮买根双棒……”

发工资了,终于可以改善一下生活,这次我要吃碗装的泡面!!

本届奥运会结束, 中国代表队最终以32枚金牌的成绩获得第二名，再上一个台阶。为了表示庆祝,我会尽早让中国队在WE8中登上世界 冠军的。

大墙画廊



即日起，小沛正式入主大墙画廊！这个栏目在《电软》里也算是元老级的了，因此我责任重大啊！哈哈哈……（妄想中！）但是！各位听清楚了，我说但是！我的风格和飞那个什么月同志不一样！好歹我也学过两年素描啊，对美术还是有一定认识的。所以从本期起，启动小沛评分制！！并设金、银、铜三奖！哈哈哈……

本期 vol.110



↑STREET FIGHTER 3　春丽　湖北　帅婧

逼真程度简直以假乱真！但是一味的模仿还不如复印来的便捷。你的另一幅作品感觉就差多了，主要是不够细心，许多地方都是用粗糙的线条代过，还有涂抹修饰的痕迹。



↑死神的失败　北京　G.S.

本期的金奖得主！大家鼓掌！这幅画的整体构图不错，但是那种战斗的魄力似乎没有完全表现出来，原因就是光线的处理还不到位。另外既然名字是"死神的失败"，那么就应该适当刻画一下战斗之后的狼藉。现在看来似乎有些波澜不惊。



↑KOF'97　云南　FLAME业

本期银奖！原创的成分不足是这幅作品的致命伤，小沛不太欣赏临摹，因为这证明你还停留在初级的阶段，以后试着自己创作吧。色彩调和得非常好！细节部分能看出是下了很大功夫的。



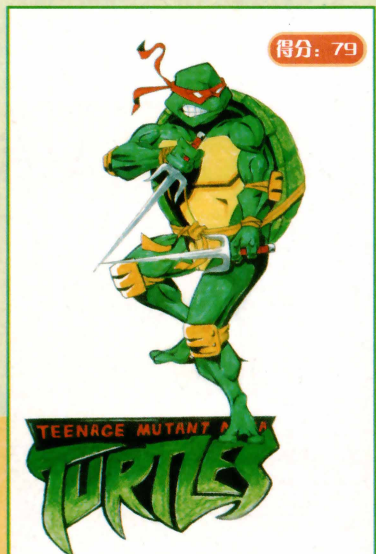
←天诛　河北　赵龙

构图非常漂亮！意境相当到位！美中不足就是人物比例失调，彩女的腿也太长了吧！



←忍　无名

我之所以选这幅作品，原因就是创意！简单的色彩涂抹构出了动感十足的画面。但是构图有一些问题，单调的背景使得作品变得单薄。



↑忍者神龟　山东　徐鹏

这种美式硬派的画风，展现的不再是原来我们童年所熟悉的既勇猛又不失滑稽的忍者龟了，除了肌肉的轮廓变得僵硬，连原本善良的眼神也变得异常可怕！



↑夜　广西　韦煜

临摹得比较到位，但是比例不当，手太大！表情的刻画还欠火候。人物的眼神中只有迷茫，全然看不到那种挑战恶魔的坚定。



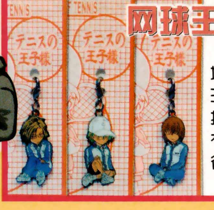
←卖《电软》喽！　湖北　董瑞

如果让特鲁尼克帮忙卖《电软》的话，估计每一期的《电软》也会成为"百万大作"的！哈哈！构思不错，画功还有待提高，特别是上色不太均匀。

下期还有好礼品！想要的就快点投画稿来吧！哼哼……



网球王子金属挂饰



本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款网球王子的精美金属挂饰，包括越前龙马、手冢国光、不二周助三个形像，你会得到哪一个呢？

网王魅力送



生化危机纪念怀表
这么恐怖的游戏也有人玩？
这么丑的怀表也有人要？！
（图片仅供参考，产品以实物为准）
充满粗糙斑驳感的表面！
经典的血丝眼图案！
首次采用进口机芯！
华美时尚的铝盒罐装！
十年等一回，
考验真品味！
biohazard
1994-2004
限时赠品
超值价：49元
即日起接受邮购！
保证让每一位邮购者都收到怀表
保证让每一位消费者都得到满意的售后服务
只要在2004年10月10日前（以当地邮戳为准）邮购《生化危机纪念怀表》，即可获赠24K纯金电镀《电软十周年纪念币》一枚。时间不等人，赶快行动吧！
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取 邮购时请注明“生化怀表”

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



以丑为美是现代人的审美趋向，班驳粗糙如岩石，恐怖的眼睛，粗野而霸道。一个字：“酷”！10月10日前邮购赠送24k纯金电镀《电软十周年纪念币》一枚，详见本期广告。

生化危机纪念怀表

■定价：49元　现接受邮购（请注明："生化怀表"）

最爽吉卜力，最牛宫崎骏，可怜它们十几年心血精华被AKIRK一锅端。十六首动画MTV曲曲都是精品，欣赏、收藏、赠人你绝对不能放过。



吉卜力动画MTV全集

■定价：9.80元　上市热卖中

MTV第三弹，14首经典动画MTV完全收录。选材眼光更毒，制作水准更棒，剪辑手法更纯。看过金版银版就知什么叫过瘾。相信AKRERA。



动感红宝石MTV

■定价：9.80元　9月中旬出版

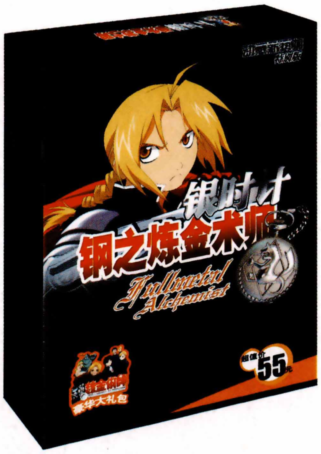
合集上含12张光盘，240面全彩铜版印刷。赠送专为合集设计的钢炼兄弟联金属钥匙扣。特制豪华塑料包装盒。经典，才值得我们欣赏收藏。



动新2004合集（上）

■定价：50元　现接受邮购

国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表。精装主题曲CD、炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。



钢之炼金术师怀表

■定价55.00元（第2版）　上市热卖中

掌机半月第一刊。大改版，大变脸，大便宜。信息更快，更及时。附带VCD光盘。101个奖品等你抽取，光GBASP就11台……快动手，9月15日见



掌机迷（18）

■定价：9.80元　9月15日出版

红色砝琅吊饰配上粗粗的链子，绝对炫目，绝对炫耀，炼金术师经典影像，精美全彩画册，豪华外包装设计。COSPLAY和动漫FANS必备。



钢之炼金术师项链

■定价：22.80元　上市热卖中

乘创刊三周年之机，榨干头头的钱袋。16开本更气派，性价比更高。附赠铃木裕签名莎木鼠标垫和贴纸。大容量高素质DVD真正享受。价格，涛声依旧



电玩新势力DVD（36）

■定价：9.80元　9月20日出版

电子游戏软件

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20期 9.80元

动感新势力

2004年14、15期 8.80元 第18、19期 9.80元

掌机迷

第9、11、12期（纪念版已售完）13、14、15、16期 10.00元　17、18期 9.80元

电玩新势力

2004年30、31、32、33、34、35、36期 (DVD+CD) 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

收藏寂静岭（少量）	19.80元
标准掌机典藏	20.00元
合金三合一（大特价）	50元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取


百分百时尚动画音乐资讯
全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 动画MTV合集
ANIME NEW POWER
动感新势力
VCD+CD
红宝石MTV
ANIME MUSIC VIDEO
最具收藏价值的动画MTV/CD
十四首精选动画MTV完全版收录
ANIME NEW POWER
动感新势力
红宝石动画MTV
■《动感新势力～红宝石MTV》■VCD＋CD（对应MTV曲目）■附中日文对照歌词■全14曲收录/炎与永远（罗德岛战记）/到梦中去（彼氏彼女的事情）/轮舞（少女革命）/MAGIC（机动战士高达0083）/白金（魔卡少女樱剧场版）/Tune the rainbow（翼神传说剧场版）/冷羽一人（吸血姬美夕广播剧）/Snow Angel（星空的邂逅）/碧蓝瞳孔中的彩虹（相聚一刻）/FOLLOW ME（INNOCENCE）/想大声说喜欢你、只想注视着你（灌篮高手）/珍贵的回忆（愿此刻永远）/白夜（天使怪盗）
双碟装
VCD+CD
售价:9.80元
ANIME NEW POWER. ANIMATION MUSIC VIDEO
THE ANIME COLLECTION SERIES
ANIME NEW POWER
动感新势力
ANIME MUSIC VIDEO
红宝石MTV
九月中旬上市
现已接受邮购
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资免取



定价：50元

经典！才值得收藏！！

动感新势力2004上半年合集

VOL12–17精彩内容尽数收录



彩色封套
次世代专用豪华塑料光盘盒
240面全彩合订本
12张精彩VCD+CD
附中日文对照CD歌词

赠品同样诱惑无穷

钢之炼金术师兄弟
联金属钥匙扣一套



爱德华与阿尔
的魅力你能抵抗得了吗!?

即日起接受邮购　邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

个性青春从这里开始!!

要炫就炫到底!成为彻底的炼金术师吧!





超酷超绚!
做工精致!
现在就出手!

动感新势力特别纪念版

炼金术项链豪华大礼包



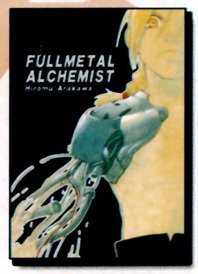
炼金术项链

做工精美、造型时尚，绝对是COSPLAY或者动漫迷们不可缺少的必备收藏。

炼金术师经典影像



收录钢之炼金术师特别节目——寻求贤者之石。同时附赠六首主题歌PV。



炼金术师精装画册

80页全彩精装原画集

邮购方法请参照下图(定价22.80元，邮资全免)

中国邮政汇款单

用户填写

业务种类 邮局通知汇款□ 自行通知汇款□（24小时□ 2小时□ 实时□）

附加服务 入帐□ 邮购□ 回执□ 礼仪□

收款人姓名 发行部 汇款金额（小写） 佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 ¥ 2 2 8 0

收款人地址（或开户局及帐号） 北京安外邮局75信箱

收款人邮编 100011

汇款人地址 ××××××

汇款人姓名 ××× 汇款人邮编 ××××××

附言（以30个字为限） 购:炼金术项链礼包

银时计 没了??

别怕!

给你一次
再爱它的机会

定价:55元 邮资全免



双喜临门!
炼金术项链礼包,银时计第二版!
上市热卖中!

地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177



被大海所包围的群岛诸国，一名孤儿被地方领主雇为仆佣，在一次旅行途中意外获得「罚之纹章」。世界上只有27个「真正纹章」，但由于这些纹章遭到破坏而导致纹章碎片散布世界各地。至于游戏主角所拥有的「罚之纹章」，虽然可以给予宿主强大的力量，但每使用一次都会削减使用者的生命，直至宿主生命力用尽为止，因此它不断地在世人之间反复流传……。吸引人的故事背后必然有精彩的冒险旅程，下面就让我们一同来体验吧。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.8.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

幻想水滸伝® IV

GENSOSUIKODENⅣ

基本操作说明

方向键	人物/船只/光标移动
左摇杆	人物/船只/光标移动
右摇杆	视点移动
○	行动/决定
×	取消
□	开启菜单
△	出海时打开地图
L1	改变视点/决定（包括战斗中）
L2	取消以上（包括战斗中）
R2	地图切换
R1	加速跑(包括人物和船只)~主角跑路的样子太可爱了。
游戏快速重启	R1+R2+R3+L1+L2+L3+START+SELECT

游戏进入，先帮主角起个名字吧，然后是游戏设定，接着游戏开始……

最初の战い



一上来便发生一场海战，有预先的说明建议听一下，然后选人战斗。注意，船要在侧面才能开炮。……打输了不要紧，这只是场训练而已，接下来会与团长战斗，スノウ会有提示，最好是乖乖的听他的话。接着便要与团长グレン的发生一骑打事件，按照幻水历代的单挑法则，必杀>攻击>防御>必杀，这个循环，看下面的话你就知道他下招是出的什么招数，是不是感觉有点赖，不过输掉也不要紧，这只是团长的考验而已。

——团长对话参考：
必杀 >>
彻底的に叩きのめす。覚悟はいいな
よし、次で决める
攻击 >>
俺の剑さばきをその目でよく见ろ
いいか、次は斩るぞ
防御 >>
お前の动きを见せてもらおう
思い切りかかってこい



ガイエン海上骑士团の船

与克劳斯（ケネス）对话，之后再与达鲁（タル）对话……听完卡塔莉娜副团长（カタリナ）的说明后就可以下船了……

ガイエン海上骑士团の馆

揭见之间下面有古い本9卷可以拿，顺便大家可以熟悉一下馆内地形，随后回自己的房间。房间里有まんじゅう和水の封印球拿，别忘了。存档休息后第二天就可以去参加ガイエン海上骑士团学员的毕业典礼了，在团长的慷慨激昂的演讲下面，竟然有人睡着了，团长的威信也不大嘛。典礼完后，就要去ラズリル港町了。

ラズリル港町

往前行进到街中途，会发生人们要求斯诺参加火的祭典帮人们点火把的情节，而斯诺也向大家说出自己是ガイエン公国的ラズリル地方的领主フィンガーフート家的总领的儿子，相比之下主角好像寒酸了点。不过斯诺很大方的把点火把的任务交给了主角，当然来者不拒了，一路村民点完火把后，来到广场，有烟火大会可以看，和广场的人多谈谈，注意一定要每个人都说到，剧情才完。然后就可以原路返回了。来到靠海街边遇到了猫人チープー，他说在这个时候有一名少女被拐，回广场喊自己人，去另一边的里道中一个小巷子，找那人算帐，轻松获胜，救出了女子。原地的箱子后有宝の地图（错过就再没得拿），路边的宝箱也有キノコ（战斗时即时增加纹章的使用次数，很宝贵）可以拿。然后就可以安稳回去休息了。（注：见义勇为的情节是分支情节，你可以不做，但你怎么能……）



ガイエン海上骑士团の馆

出馆后，与斯诺对话后，他会加入队伍一起前往训练场，到了训练场可以和场内的训练生对战，与同伴对话可以发生训练，三次后就可以选择自己喜欢的同伴一起去执行任务了，去码头船那里可以接任务，按三角可以打开地图看看目的地在哪里，船用左右控制方向，按住R1可以加速。推荐先选择接受去ミドルポート送文书。海上的遇敌率有点高，但总算实力不强。赚点钱是好事。目的地在东南方，注意岛的港口在岛下方。

ミドルポート

下船与船边骑士对话，就算完成任务。然后可以去岛里转转，后街的空房边可以找到キノコ，广场里还可以玩赌钱的游戏。锻冶屋旁的宝箱有500钱，正好给武器升级，一定要升满，否则后面的小BOSS战会有困难。逛完后回ガイエン海上骑士团の馆再接受任务，再来这个小岛，与下船边的人对话。回去的时候路上会

随机出现任务里的小BOSSもさもさ（蓝色小球），这时你的等级应该在6级左右，武器升满，靠主角和斯诺的协力技是没问题的。回去交差，拿到2000奖金。

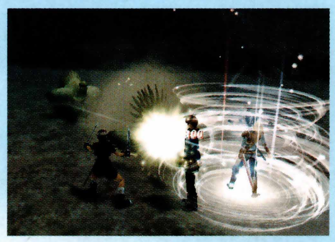
ガイエン海上骑士团の馆

回来向副团长卡塔莉娜汇报情况，正好有人来访，来到揭见の间。谈话中主角接受了一次特别任务(被认为是小孩子，长得可爱也有问题吗)，出馆，斯诺离队。去港町转转，然后回去和斯诺对话，重新加入队伍。前往揭见の间，与ラマダ对话。偶们就可以出发去伊卢撒岛（イルヤ岛）了。

ガイエン海上骑士团の船

向东北行进，在行进途中会发生事件，与斯诺谈话后，海贼来袭，斯诺右臂也不小心受伤，就在士兵征求是战是逃的时候，主角毅然选择了战，而斯诺居然胆小的乘着小船丢下主角独自逃跑了（哎，贵家公子就是靠不住，希望不是第二个乔易），海战很简单，抓住了属性相克原理（火>风>土>雷>水>火）运用属性纹章炮即可。胜利后海贼头领布兰德（ブランド）率众入侵，成功打败其后，布兰德使出了罚之纹章，我方除主角外无一幸免，布兰德十分惊讶主角为什么没有受到伤害，罚之纹章是个会侵蚀继任者的恶毒的真纹章，大家也可以从战斗中看出，招招害己，一旦一个宿主的生命被其侵蚀到没有利用价值的时候，纹章会自动寻找新的继任者，这也是罚之纹章数百年来无声无息，虚无飘渺的原因。布兰德也已经被其侵蚀得快完了。这时罚之纹章与主角产生很强的共鸣（原因最后说明）。两人展开了一骑单打模式。

——以下为对话和行动，输了也不要紧，反正是剧情。

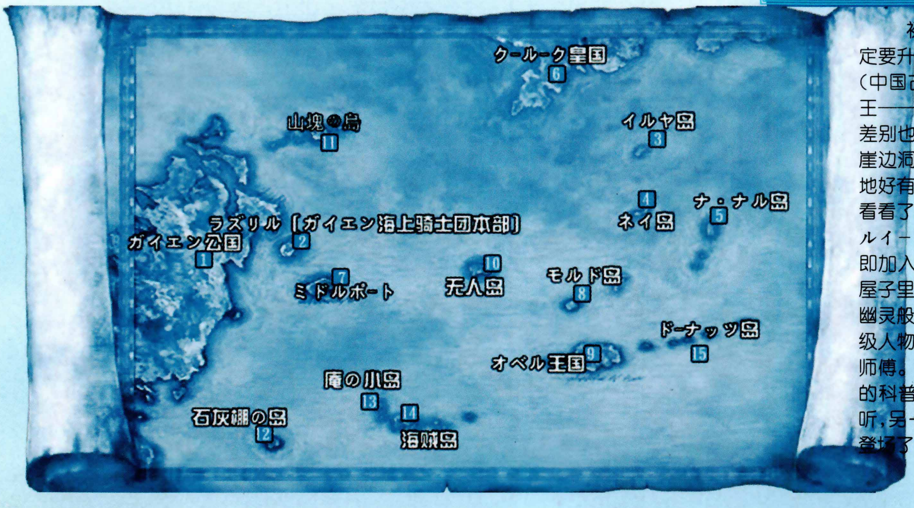


必杀
杀す
次で决まりだ
攻击
游んでやるか
いい气になるな
俺の胜ちさ
防御
お前の攻击は无驮だ
ガキの游びだな

正当主角危机时刻，团长赶到，原来他已经预料到这次任务有问题，途中看到斯诺逃了回来，团长很不客气的给了他一拳(打的好)。团长正好赶到，一剑解决了布兰德，罚之纹章失去了宿主，选择了最近的团长作为新的继承人，布兰德也化为了灰烬。团长因为控制不了罚之纹章而昏过去了。

ガイエン海上骑士团の馆

出房间与斯诺对话，他建议一起去买特效药给团长疗伤。出门的时候他免不了给士兵们嘲笑一番，到港町去买，但是道具店没有，只能回去。回去后我们的南瓜头厨师叫主角送餐给团长，在团长房间免不了给两人褒贬一番，斯诺还被殴了一拳，（感觉有点同情他了）回去睡觉，醒来再次为南瓜头送餐。到团长房间后，外面突然传来了炮声，海贼来袭。外出和同伴连战三场后，团长走上了塔顶，发动了罚之纹章的巨大威力，贼船顷刻沉没，其他的也见势退败而去。主角第一时间来到塔顶，此时团长已经筋疲力尽，罚之纹章如愿寄宿到主角身上，团长因为失去纹章而化为灰烬（默哀），主角继承后倒下走进了纹章的回忆（回忆中有人叫唤自己的孩子），醒来后主角才知道斯诺居然将他看到的说成是主角害了团长（天哪，有人性吗，果然是乔易二号），无辜的主角被副团长流放，尽管副团长也不相信是主角做的。主角穿上了可爱的便装流亡去了。



谜の商船



走向了流亡之路，但主角决不是孤独的，先前选择的两位战斗中朋友也随主角一起离开了，然后大家还惊奇地发现猫人基扑居然睡在了船的后备箱后（比流川还会挑地方），这样四个人的仲间就初步形成了。随便哪个方向漂，随便遇敌几次后，会被一艘商船所救，特洛伊（トロイ）帅哥登场，对话后可以回去休息（注意有宝图拿，错过将永远不能再拿），接着大家居然去偷听别人的谈话，被抓，发生战斗，接着被秒杀。最后只能从船后面溜走继续流亡。其实特洛伊还是好人的说。

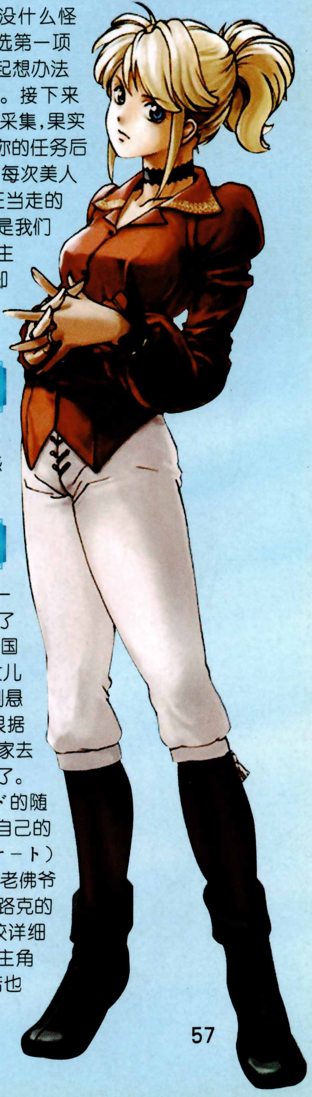
流放船

继续无目的地乱走，然后遇到小BOSS，打败后漂流到一个荒岛。

无人岛

起身叫醒同伴，先在岛上四处打探一下，注意每个地域都要走到，密林里有宝箱。接着同伴问要不要留在岛上，如果你连续选择三次第二项，"我想住这"的话，游戏就会BADENDING，人物全部变成涂鸦板（爆笑），并且每天就做着摘果子、砍树、捡贝壳的事情度过余生。如果你没什么怪想法的话就选第一项吧，大家一起想办法逃出这个岛。接下来大家分工合作修理船，任务可以随便选。木头在密林采集，果实在岛最上边的空地，贝壳（ロープ）在海岸，你完成你的任务后可以去山洞最深处，看见美人鱼。如此情节循环3次，每次美人鱼都会丢给你好东西，记得拿。三天后船就修好了，正当走的时候，猫人基扑不见了，美人鱼告之，他在密林被困，于是我们前去帮忙。在高台那遇到大螃蟹，起初它不会理你，当主角使用真纹章后，才正式算开战。轻松取胜，但主角却因为使用纹章昏过去了，朦胧中主角又走进了罚之纹章的回忆。醒来就可以出发了。



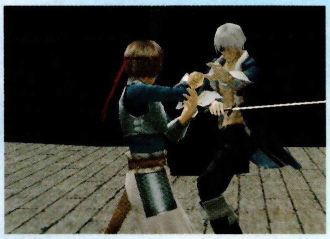


オベルの哨戒船

随便乱开，遇敌，被一艘船相救，奥贝鲁(オベル)王国公主登场，公主似乎都对主角的罚之文章很感兴趣。对话后直抵奥贝鲁王国（两人有兄妹像）。

オベル王国

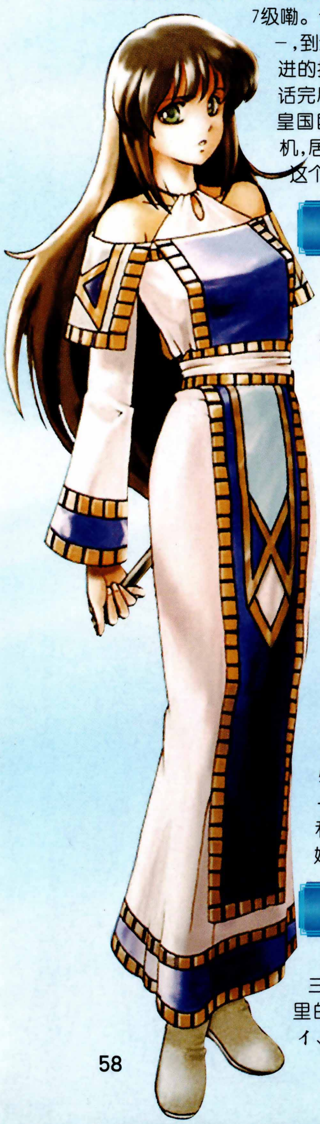
初来贵国当然大肆搜索一番，记得一定要升级武器等级。然后就可以摸到王宫了（中国古典派建筑），进去看见了奥贝鲁国王——居然一派老伯伯的打扮，和他的女儿差别也太大了吧。一番相谈后国王把东侧悬崖边洞里的大船作为了根据地（这代的根据地好有味道）给主角住，我们自然跟随管家去看看了。到山洞后，根据地终于初见雏形了。ルイーズ、トープ、ジャドリ、デスモンド的随即加入根据地，108星开始了。在根据地自己的屋子里睡觉，晚上莱格娜特大姐(レックナート)幽灵般地出现了，同志们跪下来赶快拜吧，老佛爷级人物，门之纹章继承者，三代最终BOSS路克的师傅。大姐对我们的主人公做了一次比较详细的科普教育，把罚之文章的情况说给了主角听，另一边大帅哥特洛伊出现，不过斯诺也登场了（汗，咋和乔易一样）。而这时终于

提到幻4北方的强大王国——库尔克(クールーク)皇国,皇国也开始入侵幻4南方诸群岛的计划。第二天,我就可以去王国左边的遗迹了,之前先把街上的オルナン收了,把猫人换掉,提醒多买回复药和提升装备,推荐主角装备每回合恢复的纹章。遗迹旁ラクジー会成为同行者,遗迹很好走,反正一直走到深处就能看到记录点(中途有个宝箱里有隐藏BOSS打不过可以逃,它身上有16级的武器改造榔头)离BOSS也不远了。BOSS物防很高,多用纹章吧,但一定记得保留实力。打败后见到了ラクジー的姐姐リキエ,与她谈话得知,他们的父亲曾经也是罚之纹章的继承者,不过已经过逝,回去的时候会再次遇到刚才的BOSS(长的像小P),如果你有保留实力,应该能轻松打过。随后リキエ和ラクジー就会加入队伍。回根据地整顿,然后和根据地外大叔谈话选第一项,可以直接传送到码头,上船后发生事件,美人鱼加入队伍,海战两次后返航,接着海贼来袭,海战很简单,熟悉纹章炮的属性相克原理就能轻松取胜。胜利后,基卡(キカ)姐姐和其俊美两随从登场(其中一个男的居然叫辛格尔德,郁闷了),她居然向我们道歉,然后就走了,返航去找管家,接着就可以去那伊(ネイ)岛了。

ネイ岛

一直往北走就可以到达ネイ岛,按三角键可以查看具体位置(好长的行程),路上的遇敌是频繁了点,但多赚钱是必要的,到了ネイ岛,先去打武器,可以打7级嘞。记得码头下面有宝箱。这里的交易所可以收到ペロー,到最高的宿屋找オレーグ,他正在搞他的摄像机(好先进的技术,几百年后的幻水1、2、3都没有出现过)。对话完后回宿屋睡觉,晚上居然目睹了イルヤ岛被库尔克皇国巨大的冲击波毁灭的情节,好惨。第二天去看摄像机,居然发现摄像机把昨晚的情景都录了下来。不得不把这个消息通知奥贝鲁国王,我们又要返航了,晕,路好远。



オベル王国

到皇宫后,オレーグ直接加入队伍了,情节后回据点的时候受到偷袭,与ミズキ、アカギ战斗,胜利后把他们带进皇宫,随后这三人就这样不明不白的也加入了。晚上,回去发现奥贝鲁与クールーク皇国的海战,看来主角不用纹章是不行的了,一阵横扫,敌舰就被歼灭,其他皇国军也暂时撤退。不过主角例行公事般的又昏过去了,这次的回忆是布兰德。醒来后编成一下队伍,然后去王宫,途中听到号声,立刻回根据地开会,这时国王和菲儿公主才告之主角这个根据地是艘船,菲儿此时也加入队伍。要实施弃岛的计划了,此时要去多集结一些同伴准备离开,到街上与每个人对话(注意有人加入后就再次地毯式的对话),直到菲儿提醒可以的时候,就回根据地吧。回去的时候,菲儿因为不舍得离开自己的家乡,决定留在这,主角也只能让她去了,回去后就可以出航了,此时特洛伊也率皇国舰队亲自来袭,我们敬爱的セツ老头,为了帮船争取时间,在海岸线上狂摆造型吸引皇国军的注意,而效果也达到了,本船也顺利脱出了。随即,特洛伊占领了这个岛。这时在船上好好走走,熟悉一下,这就是我们的海上根据地。脱出后,遇到基卡和她的船,大姐终于投奔了我们了,现在就可以去大姐的海贼岛。

海贼岛

地图上可以看到海贼岛的位置。海贼岛是个三面环山中间是海的一个小岛(酷似宫骐骏的红猪里的那个岛)。进去后发生情节キカ姐、ハーヴェイ、シグルド、ダリオ、ナレオ等人全部加入(爽),接着我们就可以开始做我们想做的了。

分支:108星搜集

这时主流程可以放放,我们可以出去搜集一些同伴了。首先推荐去ネイ岛的吊桥收碧姬,有了她,我们就可以全世界飞来飞去了~(现在才明白海上遇敌为什么那么高,后期基本都是飞来飞去的。)利用手镜这个道具可以在任何地方飞回根据地,而根据地2楼的镜子又可以飞到图上你能去的地方,方便吧。其他一些可搜集的同伴请参考108星搜集中标明是游戏中期可搜集的同伴。ナ・ナル岛的纹章师性感美女ジーン一定要收,海战极其有用的角色。

海贼岛

剧情发生到卡塔莉娜副团长受伤来到了海贼岛,原来斯诺这个家伙卖主求荣,把ラズリル骑士团本部出卖给了库尔克皇国,并且现在当上了专门剿除海贼的舰队队长(我这个怒啊,太贪慕虚荣了)。到外面利诺国王和基卡都谈到了赤月帝国的军师……此时斯诺来袭(来的正好)。有纹章师ジーン的话,海战还算容易,




注意属性问题,一定各个击破,推荐用基卡的海贼战舰主攻,因为基卡其射程有4,可以隔山打牛(把ジーン的水纹章配置在上面),主舰则起牵制作用。胜利后剧情强制我们追击斯诺,一直追到ラズリル骑士团本部,斯诺因为卖国求荣,受到岛上居民排斥,进退两难。趁势把其捕获,此时会有选项选择如何处置,如果你要集齐108,此时一定选「仲间にならないか?」将其放走,当然你有火的话也可以把他杀了,但别想集齐108星了。ラズリル还不是我们的底盘,我们当然回海贼岛。刚刚提到了赤月帝国的军师,而对于我们这支在不断壮大的队伍来说,现在最需要一位得力的军师来辅助我们。大家都提到了奥莱娜(エレノア)。目标确定,出发吧!

庵の小岛

在海贼岛的左上方,靠岸就有情节,ハーヴェイ、シグルド、ダレオ强制成为同行。走到奥莱娜隐居的茅屋前,冒出一个漂亮的MM,接着是对我们的殷勤款待,不过没过多久我方就全倒下来了。



奥莱娜也终于登场,(天那!居然是老太婆,晕,前面几代可都是帅哥啊,郁闷了。)主角不愧是主角,"酒池肉林"后还挺的住,老太婆看中了他,把她叫到自己屋子里,这时只要帮她去山洞里拿绿色のビン和クレスト的道具给她就可以将其收入了。值得一提的是这个老太婆仍然是シルバーバーグ家族的人,幻水历代战役的军师均出自这个家族,而这个老太婆应该是幻1、2军师的老祖先了……

根据地

回到船上,开始挑选新的领导人了,主角当然是第一推荐了,为了测试能不能当领导者,必须和王做单挑。胜利后我们的主角就可以接受金印顺利"登基"了。接下来为军队和船起名,大家随便吧。

分支:108搜集

仍然可以去搜集一些同伴特别是和金印有关的ネコボルトの集落的猫人情节,后期没金印时将错过不可收入。

ミドルポート

去作战实验室,发生剧情,最后决定向ミドルポート出发。接近ミドルポート时发生BOSS战,是个像章鱼一样的东西,千万注意只能用间接攻击对付它,幸好在海上,可以三支队伍轮番上阵,多用纹章吧。打败后进城,遇到玫瑰骑士(这次的玫瑰骑士真太难看了),他也是这里领主的儿子,去领主家触发剧情,最

后走的时候骑士问你要蔷薇の胸饰作他和主角友情的见证，你可以去ネイ岛的宿屋的ガレス那买到。去宿屋与デボラ对话收入同伴，返回船，オスカル会没有任何加入提示的情况下强行加入了，看石板就知道了。

ナ・ナル岛

一进去就有剧情，原来这里基本快被皇国占领了，アクセル登场，他会领你去见他父亲，结果言语不和我们就进牢房了，睡一觉后，晚上可以脱出，去广场东北边，到大树里拿エルフの特效药，正当我们回去的时候，遇到了猛女セルマ，结果又进牢房了，不过没过多久，就传来消息，皇国军来了，我们马上被释放，回去和皇军打两仗，然后就回船了，走的时候在码头可以收セルマ。

ネイ岛

进村长的房间劝他“归顺”我们，不成功。再出村再进一次，这次他就同意了，还收得ケヴィン和パム为同伴。

ラズリル港町

去作战室，准备收复ラズリル。接近ラズリル了发生海战，注意他们有人内讧，ヘルムート会转投我方阵营。有人帮忙，这次的海战的确很轻松。接着就可以正式进港町了，又听到了熟悉的BMG，进去和市民们对话，然后就可以去训练场宣布ラズリル正式解放了。这里有不少人可以收，除了以前的同伴，在广场可以收到バジル，カタリナ在队中在宿屋的コンラッド加入，外出后会有自动事件，把那个领主气跑了。（注意黄昏时，馆里的那个宝箱一定不能漏）然后回自己屋子睡一觉，第二天，斯诺这个家伙又来袭了，此战我方有三艘船，多用魔力高的特别是那个纹章师大姐，可以轻松取胜。胜利后又抓到了斯诺，为了圆满继续选「仲间にならないか?」把他放了。

雾の船



这个事件不是主线，但很重要，关系到本作一个重要角色的收入，此时，务必保证你的仲间人数在70人以上（如果没有到这个数目，请按108搜集的中后期去搜集），去作战室会自动发生幽灵船事件。一个身穿斗篷的神秘人出现了，他会指引我们走进幽灵船里，注意要带比较强的仲间去，在船的最深处雾之船的引导者出现了，而这时神秘人脱去了斗篷（哇，超级可爱），原来他就是以前的27真纹章之一的魂之纹章的持有者——泰德(1代中死去,并把噬魂之纹章交给了1代主人公)。雾之船的引导者看来也是一个极端主义者，一个相信世界最终毁灭的家伙。为了夺回真纹章开战，他的实力一般，有耐心就打的过去，之前注意武器改造。最后当然是夺回真纹章，泰德加入队伍了。不过泰德最后上船的方法确实搞笑(此事件仅在这个情节段发生，过期不候。）

海贼岛

进入最后阶段了，大家一起讨论如何夺回オベル王国，为了收复王国，主角把金印还给了国王，奥贝鲁王国解放战役开始。

オベル王国

海战开始，注意属性就行了，胜利在望，敌人增援赶到。正当我们的战舰迎面赶上时，才发现中了敌人的奸计，迎面而来的是燃烧着的空船。关键时候军师发令叫主角使用真纹章。没有退路只能用真纹章了，用完后当然是昏过去了，这次遇到了团长的记忆，入敌方要塞的ラマダ被刺了。主角醒来，去甲板，看见ラマダ





的鸟拼死飞回，带回了宝贵的敌方资料。在收复王国后，强烈建议玩家停下脚步，认真去把108集齐。注意在没有把最后一位同伴天暗星斯诺收入前切不可去作战室触发最终战役的情节，否则，斯诺将无法收入。

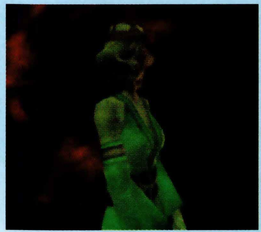
最终之战

去作战室，军师会依照ラマダ的鸟带回的图配置最终任务，此时会有一个特别的别动队要求编成，把仅次于你主力阵容的人编进去吧，他们不会参加最终战役，但也会有BOSS战。与军师对话，开始最后之战。一开始是一场海战，基本没难度。随后，军师率别动队出发，进入要塞，有宝箱，但建议留装备给主角一方，来到最上层的制御室，就可以与クイレ对战了。战斗不难，但可以看出他并未使出全力。胜利后，主角一方登场，先到最上面制御室右边房间的桌上拿阶段室の键，随后下去到二层阶段室，然后就转圈圈转到最上面(晕了)，SAVE后，进门最终BOSS战。作为最终BOSS，长得还算可以，实力一般，推荐先打光球，再打本体，泰德两个“裁き”，再加两个高位纹章的合击魔法，就差不多一半没了，接下来看你实力了。打完后就要脱出要塞了。提醒：务必把主角血补满。脱出后，看见特络伊，当然来次决斗了(输了可以重来)。胜利后就看见他遇船沉了，不过从他的对话：“我们一定会在这片大海上再次相遇的……”对话看他是没有死，看来只有等下代幻水了。然后是クイレ的情节，他也没死（明显在为以后做铺垫）。军师也是生死未卜。

最后的情节

最后奥贝鲁王国以及周边岛屿联盟成立。主角离去，一人独自躺在小船上。注：108集齐后追加情节，再此就不预先透露了，大家自己品尝吧。游戏完后可记录，并进行2周目。

有关情节的考究





游戏最后在罚之纹章回忆中出现的神秘女性是谁？应该是本作最大的看点，游戏进行中从未提及的谜之角色，通关后玩家不妨再仔细看看片头，从她船上的士兵可以看出她是奥贝鲁王国的人，而她的衣着居然和游戏最后联盟成立时菲儿的衣着十分相像，从这里就可以推断她十有八九就是奥贝鲁王国的王妃，菲儿就是她的女儿，而她与游戏与主角有什么关系呢？这里有一段主角继承真纹章前主角梦中的神秘声音：“永别了……亲爱的……以及，我的孩子们……” 随后主角便从团长那继承了真纹章，还有奥贝鲁国王在决战前曾经这样说道：为了拯救船上的人和孩子们（一个是王女，另一个是王子），她（王妃）使用了罚之纹章，尽管如此，年幼的王子还是下落不明了。大家可能猜到了吧。其实主角就是奥贝鲁王国的王子，从罚之纹章回忆的记忆来看，王妃无疑是纹章第一任继承者，而海盗布兰德在使用罚之纹章时，主角安然无恙就有了合理的解释，早在王妃时期，罚之纹章就已经认识主角，产生强烈的排斥，应该就是王妃的缘故，游戏中另个谜团，库尔克皇国真正入侵的原因不仅仅是占领，从被俘虏的那个人口中得知皇国也在觊觎主角的罚之纹章，真正目的却是将它献给幻水大陆最强国哈鲁莫尼亚神圣宗教国，这个曾经在幻3初露锋芒的国家由西格撒克（ヒクサク）在太阳历前2年建立，从幻3路克篇，我们得知一个重要情报，即西格撒克（ヒクサク）并不是像其本国人说的那样神秘失踪，而数百年来他一直在致力于搜集大陆各地真纹章，而这件事显然在幻1前150年幻4的时候就开始了，而诸如幻2中霸王之纹章的神秘失踪也极有可能与其相关，哈鲁莫尼亚神圣宗教国在当时大陆的影响力可见一斑。以上内容都是从游戏细节推断而来，真实情况看来要由官方证实。幻水博大的世界观将是我们支持它的绝对精神支柱。

★108星相关搜集方法（以石板为续）

1天魁星	4主	剧情需要时就加入。
2天罡星	利诺(リノ·エン·クルデス)	游戏进行到根据地成立时自动加入。
3天机星	奥利娜(エレノア·シルバーバーグ) 自动加入。	根据地成立后到庵の小岛发生剧情，
4天间星	泰德(テッド)	游戏后期ラズリル夺回后,仲间人数超过70人,在作战指挥室发生幽灵船事件后加入。(有时间限制，不能触发夺还王国情节。)
5天勇星	达鲁(タル)	跟随主角最先的4仲间之一,剧情自动加入。
6天雄星	扎克(イザク)	游戏中盘，去ネイ岛买花のだね，然后到イルヤ岛给他后加入。
7天猛星	阿库撒鲁(アクセル)	ナ・ナル岛事件自动加入。
8天威星	撒母(セルマ)	阿库撒鲁(アクセル)加入后在ナ・ナル码头使其加入。
9天英星	阿罗多(アルド)	后期，军师加入后去庵的小岛洞穴前发生情节加入。
10天贵星	拉英巴(ラインバッハ)	中后期发展到攻打ミドルポート时,发生事件,然后去ネイ岛的宿屋的ガレス那拿蔷薇の胸饰给他,之后加入。
11天富星	希普(チープー)	游戏序盘情节自动加入。
12天满星	波拉(ポーラ)	跟随主角最先的4仲间之一,剧情自动加入。
13天孤星	基卡(キカ)	游戏进程中自动加入。
14天伤星	克劳斯(ケネス)	跟随主角最先的4仲间之一,剧情自动加入。
15天立星	拉母德(ラマダ)	随剧情自动加入。
16天捷星	托拉维斯(トラヴィス)	收复了オベル后前往遗迹打到深处,坟墓前看见他。推荐使用すりぬけの札出去再进去，在原处看见他，使其加入。
17天暗星	斯诺(スノウ·フィンガーフート)	先前放过他,选项选择「仲间にならないか?」,107星集齐后,最后オベル夺还后去モルド的情报商人那,有对话,然后开船向西,遇到他加入。(已证实,时间必须在最终之战前,切不可出发最后之战的情节)
18天佑星	雷吉尔(レイチェル)	后期带上セドリック去オベル前根据地洞窟，对话后加入。
19天空星	胡卡(ヘルガ)	游戏中期去ネイ岛的宿屋里的客人说关于暴力女的事之后去ミドルボート的宿屋前对话后加入。
20天速星	塞多利克(セドリック)	中期到オベル王国时，去宿屋前的女性对话，发生情节，一路追到根据地后，与宿屋老板对话，把他找出来后加入。
21天异星	金(キーン)	中后期，将シグルト编入队伍去ミドルポート港口的交易店的墙角对话，然后把シグルト编出，再与其对话，花10000将其收入，可讨价还价。
22天杀星	古(ゴー)	游戏中后期到庵的小岛的森林随机战斗遇到。
23天微星	格雷英(グレッチエン)	ラズリル收复后,ラズリル骑士团连剧情触发完成,在防具店前说得加入。
24天究星	克拉多(コンラッド)	攻打ラズリル完后，带カタリナ去港町宿屋找其加入。
25天退星	捷艾尔(ジュエル)	最初仲间之一。
26天寿星	卡塔莉娜(カタリナ)	根据地成立后，她会自动受伤到根据地，剧情收入。
27天剑星	罗撒(ロウセン)	游戏中盘去モルド岛泡温泉，发生事件，打倒后加入。
28天平星	辛拉米(シラミネ)	ウゲツ加入后，回根据地，在ビッキー右面的门里和他对话后钓鱼收得。
29天罪星	罗风(ロウフォン)	游戏中盘去モルド岛泡温泉，发生事件，打倒后加入。
30天损星	维格(ウゲツ)	后期ナナル岛港口的交易商人旁边的阶梯随机出现。
31天败星	洛阿克(ロウハク)	游戏中盘去モルド岛泡温泉，发生事件，打倒后加入。
32天牢星	拉库杰(ラクジー)	游戏剧情发生到オベル王国的遗迹，打败最深处的BOSS后加入。
33天慧星	利库(リキエ)	游戏剧情发生到オベル王国的遗迹，打败最深处的BOSS后加入。
34天暴星	恰克(ジャンゴ)	中期回自己房间时随机发现，剧情后加入。
35天哭星	普拉克(ブレック)	中期回自己房间时随机发现，剧情后加入。
36天功星	菲儿(フレア)	后期剧情自动加入。
37地魁星	达妮(ターニャ)	后期和海贼岛入口的海贼对话后加入。
38地罡星	捷拉米(ジェレミ)	把ミツバ带到队伍中到ナ・ナル岛广场与之对话后加入。
39地勇星	加乐斯(ガレス)	中期拉英巴(ラインバッハ)加入后带着他去ネイ岛的宿屋使其加入。
40地杰星	京(ジーン)	中盘去ナ・ナル岛的纹章屋，对话后加入，之前最好先去防具屋和温泉那的村民对话。
41地雄星	利洛(リーロン)	海贼岛根据地成立后，与岛上的人谈到关于看见人鱼的事，出去在近海航行一会，就会发生事件加入。
42地威星	克利(ゲイリー)	后期抢夺オベル王国后与其对话后加入。
43地英星	奥穆(エマ)	后期抢夺オベル王国后与其对话后加入。
44地奇星	辛格尔德(シグルド)	跟随基卡(キカ)随剧情加入。
45地猛星	哈维(ハーヴェイ)	跟随基卡(キカ)随剧情加入。
46地文星	米基(ミッキー)	随拉英巴(ラインバッハ)一起加入。
47地正星	那波夫(ナボコフ)	オベル解放后和鉴定屋的他对话后加入。
48地阔星	佛德利克(フレデリカ)	カタリナ收复后去道具屋找其加入。
49地斗星	莫奥(マオ)-	在オベルの巨大船入手后,在主人公の部屋睡一觉、出去时トープ会说有关的事,之后去5层训练所对面的屋子里调查成为同伴。
50地强星	巴洛谬(バーソロミュー)	中期在根据地船上看到他的创刊报纸，去ネコボルトの集落找他加入。
51地暗星	赫卢母特(ヘルムート)	攻打ラズリル的事件会自动加入。
52地轴星	巴布洛(パブロ)	强制剧情加入。
53地会星	巴恩(バン)	游戏中后期ネイ岛的抽将店对话后加入。
54地佐星	利龙(リールン)	リーレン加入后、去イルヤ岛的堤防对话加入。
55地佑星	利勒(リーレン)	中期，リーロン收入后去无人岛洞，发生情节加入。
56地灵星	尤戊(ユウ)	强制剧情加入。
57地兽星	柯利(キャリー)	オベル解放后带上ユウ和他对话后加入。
58地微星	达利奥(ダリオ)	跟随基卡(キカ)随剧情加入。
59地急星	米勒(ミレイ)	游戏中后期去ミドルポート听闻ミレイ逃婚的消息，之后ラインバッハ加入、将他带到ナ・ナル岛收入。
60地暴星	莱恩霍特(ラインホルト)	与米兹巴(ミツバ)在单挑事件后同时加入。
61地然星	沃勒克(ウォーロック)	ラズリル收复后,有一定数量的仲间,去根据地地层文章炮屋听パブロ有关纹章炮的事,去ミドルポート的空家的空の宝箱调查回答24的答案,进入迷宫打败BOSS后加入。
62地好星	阿喀基(アカギ)	オベル王国偷袭时间后剧情加入。
63地狂星	米致克(ミズキ)	オベル王国偷袭时间后剧情加入。

64地飞星	奥那(オルナン)	游戏发展到オベル王国，在右边大街上对话后加入。
65地走星	穆优(マニュ)	中盘后去ナ・ナル岛的宿屋，对话后加入。
66地功星	鲁娜(ルネ)	去ネイ岛的海边捡到メッセージボトル，去ドーナツ岛对话后加入。
67地明星	阿美利亚(アメリア)	カタリナ收复后，去团长死时的天台找他加入。
68地进星	尼克(ニコ)	剧情强制加入。
69地退星	文德鲁(ウェンデル)	オベル解放后，去根据地甲板和ニコ对话，后去オベル港口加入。
70地满星	拖布(トーブ)	主角进入根据地大船后自动加入。
71地遂星	菲鲁(フィル)	在海贼岛对话后加入。
72地周星	尤金(ユージン)	ナナル解放后去宿屋前面和他以及其母亲对话。
73地隐星	米兹巴 (ミツバ)	中盘去ナ・ナル的广场和他单挑获胜后加入。
74地异星	利朗(リーラン)	シラミネ加入后在，ネイ岛和ナナル岛之间的海域撒网，随机捕获。
75地理星	纳塔利(ナタリー)	イルヤ岛毁灭后去岛上的废墟找他对话后加入。
76地俊星	那奥(ナオ)	マオ加入后,从主角卧室出门会有同伴トーブ提供情报,然后去根据地第五甲板(就是最下面一层)トーブ房间斜对面调查以前无法打开的门。(地图无显示)
77地乐星	艾切恩努(エチエンヌ)	带上ラインバッハ去ミドルポート的城主馆，对话后加入。
78地㺃星	碧姬(ビッキー)	游戏中期去ネイ岛的掉桥，看见她后再出场景再进，对话后加入。
79地速星	凯特(ケイト)	游戏中盘ミズキ在队伍的情况下去イルヤ岛六角广场的一个角落，对话后加入。
80地镇星	夏鲁尔母尼(シャルルマーニュ)	ヘルガ加入后，不断的进出ミドルポート后加入，最好是外出过几十分钟再去。
81地稽星	利塔(リタ)	ナ・ナル岛麻将胜出。
82地魔星	奥雷古(オレーグ)	游戏发展到ネイ岛后剧情加入。
83地妖星	佩罗(ペロー)	游戏中后期到ネイ岛的ネコボルトの集落的交易所，对话后加入。
84地幽星	迪坡拉(デボラ)	中后期去ミドルポート的宿屋与其对话后加入。
85地伏星	亚古奈斯(アグネス)	与军师エレノア同时加入。
86地僻星	拖利斯坦ト(リスタン)	オベル收复后，带上ユウ和他对话后加入。
87地空星	诺亚(ノア)	オベル收复后，去调查皇宫王坐后面加入。
88地孤星	阿德里亚诺(アドリアンヌ)	强制剧情加入。
89地全星	塞司(セツ)	后期剧情自动加入。
90地短星	那尔(ナルクル)	主角成为领导人拿到金印后去ネコボルトの集落,带上猫人チープー(注意不要传到里面,传到港口即可)去ネコボルトの集落交易店,然后回去,途中发生事件,在仓库完成小游戏后自动加入。
91地角星	羌朴 (チャンポ)	同那尔(ナルクル)一同加入。
92地囚星	冯基(フンギ)	カタリナ收复后去厨房找他加入。
93地藏星	佩柯拉(ペコラ)	ウォーロック加入后、ペコラ出现，去宿屋前的大嫂拿インテリアの本，然后出去过段时间再去ウォーロック家就可说得加入。
94地平星	马克辛(マキシン)	先去ナナル岛的广场和她战斗，然后去ネイ岛到コボルト集落之间的草原某树下找她，再度战斗，最后在ラズリル解放后去宿屋让她加入。
95地损星	哈吉尔(バジル)	ラズリル攻打后到港町广场找其对话加入。
96地奴星	伊高利(イーゴリ)	游戏中盘去モルド岛对话后加入。
97地察星	利林 (リーリン)	游戏发展到オベル王国的海战后加入。
98地恶星	卡鲁 (カール)	中后期队伍中的力加起来要高，然后去港町的后街说得。
99地丑星	君塔(ギュンター)ル王国对话后加入。	ミドルポート、ナ・ナル岛会话后、オベ
100地数星	戴司蒙德(デスモンド)	主角进入根据地大船后自动加入。
101地阴星	鲁伊致(ルイーズ)	主角进入根据地大船后自动加入。
102地刑星	凯文(ケヴィン)	中期去ネイ岛劝村长后剧情加入。
103地壮星	帕姆(パム)	中期去ネイ岛劝村长后剧情加入。
104地劣星	塔斯凯(タイスケ)	游戏中盘去无人岛洞，帮他完成穿衣服的情节后加入。
105地健星	纳蕾昂(ナレオ)	跟随基卡(キカ)随剧情加入。
106地耗星	哈鲁托(ハルト)	强制剧情加入。
107地贼星	奥斯卡尔(オスカル)	与迪坡拉(デボラ)一起加入，加入为强行加入，没有提示。
108地拘星	夏多利(シャドリ)	主角进入根据地大船后自动加入。

★二周目以后相关

1	可以跳过剧情
2	普通道具和金钱与一些纹章可继承（元素上位纹章可以继承）
3	特殊纹章如王者不可继承
4	读盘人物变化，以及音乐搜集追加最后一首BOSS战BGM
5	3套最强装备不可继承
6	领队跑路的人可以变换，地图上可以看见别人跑路

推荐打完BOSS后把身上的东西全剥下来给2周目用。

★真纹章

罚の纹章

1	永远なる试练	敌单体300左右伤害，自身30左右伤害
2	诸刃の剑	敌全体150左右伤害，自身50左右伤害
3	死を呼ぶ声	敌单体高几率即死，自身10%几率即死
4	永远なる许し	敌全体500左右伤害，自身以外我方全体500右回复
(不得不为主角打抱不平,这纹章完全冲着自己来的嘛)		

噬魂の纹章

1	死の指先	敌单体即死效果（中等BOSS以上无效）
2	黑い影	敌全体300左右伤害
3	冥府	敌全体即死效果（中等BOSS以上无效）
4	裁き	敌单体1500左右伤害

★魔法类纹章一览

火の纹章（LV1～4）/烈火の纹章（LV2～5）

1.火炎の矢：敌单体60左右伤害
2.踊る火炎：敌全体150左右伤害
3.燃え上がる壁：敌全体300左右伤害
4.大爆发：敌全体500左右伤害
5.最后の炎：敌全体700左右伤害

水の纹章（LV1～4）/流水の纹章（LV2～5）

1.优しさの泪：我方一体HP及异常状态回复
2.守りの雾：敌全体100左右伤害
3.优しさの流れ：我方全体HP回复,异常状态治疗
4.静かなる湖：敌我双方所有战斗成员3回合内魔法使用不可
5.母なる海：我方一体包含HP,异常状态及战斗不能完全回复

风の纹章（LV1～4）/旋风の纹章（LV2～5）

1.眠りの风：敌全体睡眠效果
2.愈しの风：我方单体HP及异常状态全回复
3.切り裂き：敌全体300左右伤害
4.葬送の风:敌全体300左右伤害,25%几率即死
5.辉く风：敌全体300左右伤害.我方全体500左右回复

雷の纹章（LV1～4）/雷鸣の纹章（LV2～5）

1.怒りの一击：敌全体100左右伤害
2.疾走する雷击：敌单体300左右伤害
3.飞翔する雷击：敌单体600左右伤害
4.激怒の一击：敌单体900左右伤害
5.天雷：敌单体1500左右伤害

土の纹章（LV1～4）/大地の纹章（LV2～5）

1.土の守护神：我方全体3回合内物防,魔防20%UP
2.复仇の申し子：我方单体魔法一回防御
3.大地の守护神：我方全体异常效果恢复
4.震える大地：敌全体800左右伤害(对空中的敌人无效)
5.守りの天盖：我方全体对敌方魔法一回防御

瞬きの纹章

1.それ!：敌单体强制异地传送,失败的话我方一体强制根据地传送
2.えい!：敌全体强制异地传送or200左右伤害
3.そおれっ!：敌全体强制异地传送,失败的话我方全体强制根据地传送

★特技效果类纹章

おくすりの纹章	HP低时自动使用物品栏里的回复药。
见切りの纹章	回避、反击几率上升。
必杀の纹章	奋力一击几率上升。
ドレインの纹章	奋力一击命中时回复HP。
木漏れ日の纹章	战斗时每回合我方10%左右HP恢复。
觉醒の纹章	战斗4回合后进入觉醒状态（魔法攻击上升）。
激怒の纹章	受到2次伤害后就会进入怒状态（物理攻击上升）。
怒りの纹章	永久处于怒状态（物理攻击上升）。
倍返しの纹章	物理攻击力2倍，所受物理伤害也是2倍。
魔力强化の纹章	魔力上升，魔防−1/2。
力强化の纹章	力上升，物防−1/2。
スカンクの纹章	绝对不会受到敌人的单体攻击。
王者の纹章	等级远远低于我方平均等级的敌人不会出现。
金运の纹章	战斗结束后获得的金钱2倍。
幸运の纹章	战斗结束后获得的经验值2倍。
一闪の纹章	战斗中“逃げる”指令变为“一闪”指令,作战一人时使用,对弱敌一击必杀。
赤いバラの纹章	2倍攻击力，宿者以外的我方全体进入险恶状态，ラインバッハ专用。
魅惑の纹章	战斗中一定几率敌方会替宿者代受物理伤害，ジーン专用。
モズの纹章	2倍攻击力，命中−10%，ミズキ专用。
隼の纹章	2倍攻击力，命中−10%，キカ专用。
寝起きの纹章	战斗开始时处于睡眠状态，解除状态后随即进入怒状态，オルナン专用。
ほたるの纹章	敌人不会对宿者以外的人进行单体攻击，ユージン专用。

★纹章片

火の纹章片	武器火属性追加。
水の纹章片	武器水属性追加。
风の纹章片	武器风属性追加。
土の纹章片	武器土属性追加。
雷の纹章片	武器雷属性追加。
海の纹章片	给根据地船只追加属性的贵重纹章片。(到底楼工作间,即可改造)



★组合魔法

使用方法：我方成员有两人装备有以下组合的五行纹章，且LV4全满，即可在使用时发现对应的纹章对话框下出现新的合体魔法。(注：高位与低位魔法不限，都使用LV4做合成。)

雷+水=雷　神	
效果	我方全体完全回复,敌单体1500左右伤害

水+风=水　龙	
效果	我方全体回复，敌方全体900左右伤害

风+土=风烈牙	
效果	敌全体1500左右伤害

土+火=焦　土	
效果	敌全体1500左右伤害

火+雷=火炎阵	
效果	敌单体2000左右伤害,其余1000左右伤害(强)

★一些稀有纹章取得方法

一闪之纹章	1，ドルポート的道具店挖掘物可购买（游戏后期） 2，挖宝事件中的宝物NO.19
王者之纹章	挖宝事件中的宝物NO.16
金运之纹章	1，ロウセン持有 2，山愧の岛的宝箱
幸运の纹章	最终之战要塞里的宝箱（用来给2周目使用的）
海の纹章片	1，海盗岛基卡（キカの部屋）的宝箱 2，ミドルポート的领主的ペット击破后入手3，イルヤ港的宝箱 4，イルヤのクールーク基地内的宝箱 5，捕捞获得
烈火の纹章	1，ンラッド持有（建议脱下来灵活使用） 2，挖宝事件中的宝物NO.1
流水の纹章	1，ウォーロック持有 2，挖宝事件中的宝物NO.4
雷鸣の纹章	1，挖宝事件中的宝物NO.13
旋风の纹章	1，キシン持有 2，挖宝事件中的宝物NO.18
大地の纹章	1，オーロック持有 2，挖宝事件中的宝物NO.29

★协力攻击

战斗中特定的人物组合可以使用特定的合体攻击，合体攻击有等级设定，一般把两个可以有合体攻击的



人放在一个队伍里战斗，一段时间后就会习得合体攻击，值得注意的是合体攻击可以升级，只要使用人在一起战斗越多，使用合体攻击的次数越多即可升级。

攻击名称	组合人员	攻击效果
友情攻击	主人公，スノウ	敌一体攻击连续4次攻击
真友情攻击	主人公，スノウ	敌一体1.5倍伤害
双剑攻击	主人公，キカ	敌全体0.4倍伤害
ニャー攻击	チープー，ナルクル，チャンポ	自身回复效果
美少女攻击	ビッキー，リタ，ミレイ	敌全体……
美女攻击	ジーン,キカ,アメリアorグレッチエン任意	敌一体攻击“一刀两断”
海贼攻击	シグルド，ハーヴェイ	敌单体1倍攻击
美青年攻击	シグルド，ハーヴェイ，ヘルムート	敌一体攻击
里美青年攻击	ラヴィス，トリスタン，ジェレミー	敌一体攻击
大剑攻击	イザク，女エルフ，アクセル	强力的大剑攻击
魔法攻击	カタリナ，コンラッド	敌全体火属性伤害
忍者攻击	アカギ，ミズキ	敌一体1倍攻击
真忍者攻击	アカギ，ミズキ，ケイト	敌全体攻击
丽しの友情攻击	ラインバッハ，シャルルマーニュ	敌全体0.4倍“阿呆”式的攻击
枪之攻击	リノ，ユージン，レイチエル	敌一体的枪之攻击
师弟攻击	ウォーロック，パブロ	敌全体土属性120伤害
渔师攻击	シラミネ，ウゲツ	敌全体0.4倍攻击
弓矢攻击	テッド，アルド	敌全体攻击
バーサーカー攻击几率)	ダリオ，ゴー	敌全体1倍攻击（有失败
いぶし银攻击	オルナン,ラインホルト,バーソルミュー	敌一体攻击
兄妹攻击	ロウセン，ロウフォン，ロウハク	敌全体0.4倍攻击
亲子攻击	リノ，フレア	敌一体1倍攻击（有失败几率）
乱れ击ち攻击	フレアorフレデリカ，テッド(参数)，アルドorロウハク	敌全体0.4倍攻击
杖攻击	ウォーロック，パブロ	敌一体1.2倍攻击
大剑攻击B	イザク，セルマ，アクセル	敌全体0.4倍攻击
肉体派攻击	カール,ヘルガ	“肌肉型”攻击
骑士团攻击	タル,ジュエル,ケネス,ポーラ	敌全体0.6倍攻击（只能在船上使用）

★有关宝图的使用

游戏后期ルネ加入队伍后，根据地底层图书馆可以把你搜集的宝图给他，然后就能去几个岛挖宝藏了。挖宝时，对照相应地图去寻找地点，当靠近宝物时会有打点声提示，打点声频率越高越接近，但要注意，一旦宝箱就在你脚下的时候，就不会有声音，你就可以下令挖掘了。

★全部宝图的位置

1	初期小巷子里救女孩子边上的箱子下（过期不候）
2	ラズリル宿屋（过期不候）
3	ミドルポート的宿屋
4	陀螺迷你游戏20连胜
5	迷之商船的桌子上（过期不候）
6	オベル王国港口右边的桶
7	オベル王国的船内（过期不候）
8	オベル遗迹最深处的大树上
9	ネイの岛村长家
10	ネイの岛街上的宝箱
11	ネイの岛宿屋宝箱里
12	ネコボルト集落右边的宝箱
13	ネイの岛森林宝箱（东部，注意视角）
14	ネコボルト集落最深处的温泉旁的树（需要从背后绕过去）
15	海贼岛卖道具的附近的宝箱
16	海贼岛卖道具的附近的箱子
17	海贼岛基卡（キカ）房间的宝箱
18	ナナル岛纹章店的柜子
19	ナナル岛海边破船背面打倒宝箱怪
20	ナナル岛防具商房子左边的木箱
21	ルネ收入持有
22	石灰棚の岛最上面的宝箱
23	エレノアの家宝箱
24	エレノアの家后山洞里的罐子
25	イルヤ上岸右边的宝箱
26	イルヤ岛基地里的宝箱
27	イルヤ岛基地后的宝箱
28	ラズリル解放时期傍晚，前团长死亡时候的阳台（过期不候）
29	モルド岛温泉附近的桶
30	抓老鼠小游戏，难度：井＋ぴかぴか

★宝物及相关（按次序）

试验得知宝物地点完全随机。

1	烈火の封印球	16	王者の封印球
2	古い本1巻	17	ダイヤモンド（5000ポッチ）
3	丸太ベンチ（装饰用）	18	旋风の封印球
4	流水の封印球	19	一闪の封印球（1000ポッチ）
5	シンプルなじゅうたん（装饰用）	20	ネコボルトのぼうし（2000ポッチ）
6	忍び服	21	胄（装饰用）
7	穸セット5	22	雷のアミュレット（5000ポッチ）
8	珊瑚のコンソール（装饰用）	23	ウールローブ（2000ポッチ）
9	甲罗の盾	24	ウイングブーツ（1000ポッチ）
10	盗贼の靴/	25	ゴットハンド
11	ゴージャステーブル（装饰用）	26	龙のひたいあて
12	いにしえの法衣	27	森の壁纸（装饰用）
13	雷鸣の封印球	28	カイトシールド（2000ポッチ）
14	マジックキャンセラー	29	大地の封印球
15	帆布3	30	守护のサークレット

★一些特殊道具装备

窗セット

将其交给大厅楼上左边那个女孩，可以改变系统窗口。

1	钓鱼,捕捞得到
2	オベル遗迹宝箱记录点边上的宝箱
3	バジル的陀螺游戏5连胜奖品
4	モルド岛的交易所附近宝箱
5	ルネ的第7个探宝宝物
6	捕捞得到（有情报是海贼岛附近）
7	ネコボルト集落老鼠迷你游戏奖品，难度「特盛り＋普通」
8	捕捞得到
9	骑士团解放后，去宿屋广场的通道,和市民对话得到

★武器改造榔头

交给打铁匠可以升级武器改造上限（注：不必按次序升，直接得到LV16也可以升满）。

1	アイアンハンマー lv9 オベル遗迹BOSS打倒。
2	カッパーハンマー lv12 庵的小岛，军师的房间宝箱。
3	シルバーハンマー lv15 ラズリル骑士团解放战役傍晚，骑士团城里面的宝箱，过期不候。
4	ゴールドハンマー lv16 オベル遗迹里面打倒宝箱怪。

★古书资料

交给图书馆里的人就可以查阅幻水背景，对于热爱幻水世界观的FANS很有用。

1	ルネ成为同伴后，宝图2号奖品
2	陀螺10连胜奖品
3	ネコボルト部落上面房间的宝箱（收报刊的那个房子）
4	ナナル岛解放后，牢房的宝箱
5	ネコボルト部落抓老鼠小游戏的“井＋つるっつる”难度奖品
6	ネイ岛宿屋的书柜
7	イルヤ岛的宝箱
8	ミドルポート空屋下面的迷宫最深处书柜
9	ラズリル骑士团　见の间楼下的宝箱
10	ネコボルト部落抓老鼠游戏，难度“大盛り＋つるっつる”奖品

★帆布

交给トーブ（根据地底层的工作间）可以改变船帆外形。

1	基本装备
2	ミドルポート的ウォーロック迷宫宝箱
3	5号宝物地图

★スノウ的其他服装

使用捕捞得到“スノウの贵族服”后，在甲板和他对话就能替换他的那身垃圾衣服。以下是其捕捞出来的衣服：

ラズリル近海	スノウの铠
海贼岛近海	スノウの贵族服
イルヤ岛近海	スノウの海贼服

★三套最强装备

守护系列/取得方法。

头	守护のサークレット/挖宝事件中的宝物NO.30
体	守护の法衣/打败イルヤ岛内基地帐篷边宝箱内的隐藏BOSS光モサモサ
手	守护の腕轮/ラズリル夺回时黄昏时骑士团的宝箱（过期不侯）
足	守护のサンダル/终盘前去ミドルポート的空房前的少年对话得到

英雄系列/取得方法。

头	英雄の兜/最后要塞的宝箱
体	英雄の铠/イルヤ岛废墟左侧打倒隐藏BOSS光もさもさ获得
手	英雄の盾/ラズリル收复后黄昏时的宝箱（过期不侯）
足	英雄の靴/ネコボルト集落捉老鼠迷你游戏的最高难度「特盛＋つるっつる」的奖品。

海贼王系列/取得方法。

头	海贼王の冠/抽奖福券一等奖奖品
体	海贼王の胴衣/幽灵船打倒船长后的宝箱
手	海贼王の小手/オベル收复战途中军师问你是否继续，选择「待って」甲板处与大家对话
足	海贼王の靴/海贼岛附近撒网捕捞随机获得

■文/CTU幻水圣域　帝释　编排/宇部





真实限界

今年的家用机游戏世界中，赋予游戏主角超能力元素的动作类作品似乎有上升的趋势。6月的时候Midway推出的动作游戏《超能力战警》曾经让我们眼前一亮，而现在Codemasters的同类作品《Second Sight》也与玩家们见面了，相较于《超能力战警》而言，《Second Sight》的题材设计显得更为严肃，虽然政治话题依旧不可避免，但在游戏中我们体会到的气氛还是会比《超能力战警》中轻松得多。那么就让我们一起探寻游戏的究竟吧！

PS2			
	厂商：Codemasters		发售日：2004.9.21
	类型：ACT	价格：39.99美元	其他：——

1 隔离

我惟一记得的事情，就是被人带到这个隔离病房。他们说我是一个超能力杀手，而我做过什么，为什么被带到这里，他们都不知道，我也记不起来了，我甚至不记得自己的名字。刚才，我神奇地挣脱了手铐的束缚，现在，我得逃离这该死的隔离病房。

首先来到病房门口，使用Telekinesis能力启动门外的门锁装置（Telekinesis心灵遥控，可以用来打开远处的开关，移动各种物体等等。操作方法是按住L2键，然后使用右摇杆来切换目标，再按下R2发力，之后右摇杆可以用来控制物体的移动）。 穿过外面的病房，这时主角的Healing能力会觉醒（Healing治疗，恢复自身或者同伴NPC的HP，操作方法是按住L2用右摇杆选择NPC然后R2开始治疗，或者直接按下R2给自身治疗）。使用十字键左右来选择Healing能力，将HP补满后离开房间来到走廊。走廊的电梯需要密码才能操作，所以接下来就是要找这个密码。使用三角键可以在固定视角和追尾视角之间切换，换成追尾视角就可以看见前方的两个警卫，用拳头干掉他们，获得钥匙卡。在旁边的门上刷卡进入，绕过玻璃进入里面的房间操作电脑，发现里面存储了这一层的地图（获得地图后可随时在暂停菜单中选择APPLICATIONS打开3D MAP VIEWER查看）选中代表电梯的那一格，确定就会出现操作密码。这时返回电梯，进入通过。



在电梯里，我努力使自己镇定下来。我发现我戴的手环上面刻有John Vattic字样，这一定就是我的名字了。以前到底发生了什么?我开始回忆……

2 准备

时间回到6个月前的一天下午，美国海军设在德国城市不来梅的基地“Kastein”，我被派往这里执行某项特殊任务，而眼前这位大汉就是这次行动的指挥官——Joshua Starke上校。我们初次见面的谈话气氛并不好，我觉得我应该主动一些：“好吧，你看，我很愿意帮忙，但是我来这里刚刚一天，还不适应……”

“我们已经没时间了，Vattic博士，你会使用手枪吗?”

“可他们说我的任务只是当个顾问，提供一些建议。”我感到很惊讶。

“那么建议你自己去做一下武器训练。我的小队可不是来旅游的，任务简报在18点开始，不要迟到。”

屏幕右上会出现NPC的头像并有箭头指示其方位。跟着大兵来到训练场，首先是翻越障碍，遇到小障碍只要持续按住方向键就可以自动越过。按方快键蹲下穿过通道，然后爬上右边的木台，走到边缘按叉键悬垂着爬过去。 接着是隐蔽训练，先按R1贴墙，走到边上探头，探头后将摇杆推上就可以移动到另一面，用这种方法贴墙转石礅一圈，接着蹲下。最后，走向小巷的尽头，开始利用石礅的掩护躲过大兵的视线来到通道前。通过通道接着是更难的隐蔽训练。完成后来到射击训练场进行武器训练。



手枪的使用方法是L2举枪自动瞄准，多个目标时用右摇杆可以切换目标，同时右摇杆可以对准心进行小的调整，要爆头就得靠这个。在接下来的移动靶训练中得分250以上通过进入掩体战练习，从掩体探头出去后，按下L2就可以跳出瞄准，松开L2自动躲回掩体。也可以按上+L2从掩体上方攻击。之后的实战训练和狙击训练变化不大，玩家可以参加，也可以直接进入作战指挥室跳过这一段。

紧张的气氛使我无法集中精神听取关于Grienko博士的报告，只知道他似乎一直在研究超能力，二战期间获得德国的帮助在苏联边境基地开展研究，后来红军占领了那个基地，对外宣称Grienko博士已经死了，但是现在有谣言说他还活着。

“五角大楼准许小队人马参与行动，我们WinterICE小队会在秋明州降落，然后对Grienko博士实施追捕，并调查他的研究内容。有什么问题?”

好吧，接下来就是我最关心的，“为什么你们把我派过来?”

“我们的顾问说行动中用得着你的建议。”

“我的建议就是这根本是胡闹，我从来就不相信什么超能力。”

“也许你从来就没有遇见过一位超能力者。”会议室的门开了，走进来一位女性。对于她——Jayne Wilde我再了解不过了，一个神秘主义者，或者说是个骗子，学术上总是和我作对。但就是她的一句“只有你能救我们”，我想我不去是不行了。

3 实验

我思绪又回到了维吉尼亚的医疗器械工厂的电梯里，关于WinterICE小队的事情我都记起来了……

一出门被守卫发现，觉醒了Psi Attack能力。（Psi Attack超能攻击，能攻击敌人致死，操作方法大同小异）操作桌上的电脑，但无法获得关于主角的资料。通过监视系统发现Patient records，那里一定会有相关资料。走时顺便关掉所有的监视摄像头，记下地图，最后Unlock房门。这之后讲究的就是隐蔽，警卫发现你后要在他报告之前干掉他，研究员则要在其跑去按报警铃之前干掉，另外要注意监视摄像头，摄像头可以用枪破坏，也可以使用Telekinesis能力破坏，如果被它发现则立刻暴露。万一警报拉响，守卫就会源源不断地出现。可以通过躲在墙上的柜子里等方法暂避，或者强行突破。来到Patient records门口发现需要通行卡，墙上的便条指出最近的持有通行卡的人在地图右上的Primate Lab，路上主角Charm能力觉醒。（Charm隐身，敌人看不见你，如果留下脚印则会暴露行踪，而在被发现的情况下或者在监视摄像头前使用则完全无效，还会消耗掉所有的能量。使用方法是直接按住R2）隐身进入实验室，拿走桌上的通行卡，柜子上还有把麻醉枪，十字键上下可以切换武器。回到Patient records office操作电脑。

终于在电脑内找到了WinterICE的一些情报，但是军方人员的名单是保密的，只有民间人员列出。而在这里，我发现了Jayne Wilde的名字，后面跟着“行动中阵亡”。这，这不可能。突然，一阵奇特的声音钻进我的大脑，我忍住剧痛开始回忆，不，应该说是被拉进回忆中……

4 野战

WinterICE顺利到达位于西伯利亚的秋明州，通讯系统似乎出了问题，不过一切仍按原计划进行。

“我来这里干什么？”我仍然想不通。

“你来这里让事情变得更好，John。”Jayne回答我，真是个好听的回答，却不解决任何问题。

“什么事情？”

“这就是我们要来寻找的。”

“但是有什么必须我来做的吗？”

“所有的一切，只有你能保护我们。”

“保护你们不受Grienko博士的攻击？”

“不是Grienko博士，是他的那些试验品。”

试验品？我刚想追问，Jayne突然感觉到危险，果然我们被发现，战斗开始了。

用狙击枪掩护战友，跟随大部队缓缓前进。穿过山洞后，Jayne会突然单独离队跑向一个小房间，这时要紧跟上她。躲过爆炸的威胁后，Jayne说她似乎看到了一个小孩，所以才会跑过来。此时和Jayne两人行动，爬上楼梯后，先上2楼，小房间内有恢复满HP的医疗包和一把自动步枪，爬上门外的楼梯扳动控制杆打开楼下的门。门内发现一具尸体，Jayne通过感应得知还有其他人想要找到Grienko博士，而这些人就在附近。往里走，利用麻醉枪安静的通过这一区域，接着是一段火拼，消灭后跟着Jayne来到控制室。电脑需要密码进入，Jayne马上利用感应得到密码，在电脑的回收站里发现了一个文件，得知Grienko博士已不在这里，他回到了一个叫Dubrensk的小村。接着跟随Jayne突围，最后与赶来接应的JC会合。

成功脱险后，我们还不明白敌人的身份，他们不是俄罗斯的正规军，更像是游击队的组织。

“不管他们是什么，总之我们已经暴露了行踪，大家都要保持警惕。你们两个，干得好。好了，大家继续前进。”

“你救了我一命，John。”

5 逃离

恢复意识后，我再次开始操作电脑。突然发现Jayne的状况已经不是“阵亡”而变成了“囚禁”，这是怎么回事？她不是死了吗？在详细资料中，我发现她被定为精神病患者并关押在佛蒙特州的Penfold精神病院。我必须找到她弄明白这一切，但首先，我得逃离这座大楼。

麻醉掉3个守卫，坐电梯下到地下室。Projection能力觉醒。（Projection分身，自身在原地，分出一个幽灵般的蓝色人型可随意控制，能够通过一些正常人不能通过的屏障，也可以按下开关、拨动摇杆，但不能爬墙。如果真身被攻击，分身将会消失，操作方法是按一下R2键启动分身，中途按下方块键可取消）地下室内有很多监视摄像头，要注意，被发现了就到停尸间的一个柜子里躲一下吧。



走上电梯后，利用分身开启电梯。上楼就会被人包围，Psi Attack+能力觉醒。（按住R2蓄力，蓄满后自动放出，只是将周围的人击晕）接着顺着坡道绕上，在值班室内打开铁门，最后在停车场找到一辆车逃离。在我逃离工厂开车向Penfold精神病院前进时，一个神秘的人物在他的办公室里接着电话。

“说吧……明白了，什么时候的事……你们知道他能干什么，没有药物控制他是很危险的……抓到他之前不要再打电话来了……你在浪费宝贵的时间，中尉。”

6 疯狂

第二天风雨交加的夜晚，我翻过围墙进入了Penfold精神病院……

首先爬上水塔关掉探照灯，旁边还有一把狙击枪。躲过警卫从正门右边的破窗户进入大楼，接着Telekinesis+能力觉醒。（可以直接抓起活人了）拿起旁边的麻醉枪放倒另一个守卫，获得图书馆的钥匙。从螺旋楼梯上到二楼的图书馆，里面有不少医生，不要攻击他们就不会有威胁。在桌子上一张便条写明了电脑的密码，看过后去操作电脑。得知Jayne被关在西面的高安全监护室内，操作电脑打开楼上的门，进入后，从墙角的通风管道绕出。到了监护病房后，有一处门需要通行卡，卡就在旁边的房间里。然后来到病人病房，在电脑上得知有一处门的通行密码改变了。往里走，注意监视摄像头。来到一个铁门前输入密码进入高安全监护区。利用Telekinesis能力打开铁门，进入值班室操作电脑，发现里面的铁门打开5秒就会自动关上，利用Projection能力即可解决这一难题。

面对眼前这个人，我不敢相信她就是Jayne。她呆滞的目光紧紧盯着手中的一块可以发出音乐的怀表。他们到底对她做了什么？

7 营救

Jayne并没因为我的到来而高兴，我得让她记起我来。当我夺过她手中的怀表，为他放出音乐后，她似乎平静了下来。这里一刻也不能停留，我看Jayne平静了不少，马上准备带她离开这里。

这里Charm能力有一个作用就是对Jayne下命令。先用L2键选定她，然后按一下R2她就会跟你走，同时右上头像旁边出现一个小人标志。重复同样的操作可以让她停在原地等待，走下楼梯，来到门前正准备开门，突然一个闪电击中旁边的铁丝，Jayne会很害怕的逃走。这时走上前长时间对她使用Charm能力就能使她冷静下来，一楼有一处房门底部是坏的，蹲下穿过走到外面，利用Telekinesis能力移走木门闩，这样就可以打开门让Jayne跟上了。



外面同样要使用Telekinesis能力放下一段楼梯。楼顶上，通过木桥时发生意外，再次利用Telekinesis能力架好桥让Jayne通过，一定要让她完全通过后再松开R2键，不然就掉下去了。之后来到一处彩玻璃门前，这门暂时打不开，最好先让Jayne在此等候，然后在屋顶上绕过一铁门落下进入另一边的彩门。与一房间内的精神病人对话，他会给你彩门钥匙，此时去打开那扇门让Jayne进来。接着爬进电梯，从里面开启。最后穿过一个庭院，进入房间内的下水道。

看来下水道内暂时是安全的，而Jayne此时也终于认出了我。我想从她那里

得到一点信息，不过看来她也不知道多少。
"那么上校呢？他在哪？"
"上校他死了，他们朝他开枪，你当时也在场。"我也在场？看来我还要仔细回忆一下。

8 信任

我还没有从上次的激战中平静下来，身体不停地发抖。Starke上校为了让我放松，过来和我聊起了Jayne。
"你救了她，她是对我们来说是非常重要的人。"
"你凭什么这么说？"
"她的感知超能力救了整个南加州，她正确预计了几次恐怖分子的袭击。所以我想她对Grienko博士的一些感觉也是正确的，当然还有她对你的看法。我可以信赖她，我能信赖你么？"
"是的。我感觉好多了。"正说着，我突然发现一些不寻常的动静，上校和我立刻展开调查。
跟着上校消灭两个狙击手后，那个蓝色的影子再次出现，不过上校看不见，接着往里走，直到来到一个工厂后分头行动。利用堆砌的木箱翻入工厂内，再从通风管道进入楼内。从敌人的通讯得知他们黄昏时刻就会撤走，所以没有时间回去集合WinterICE其他成员。
来到二楼中间的房间，文件柜上可以得到一把钥匙，电脑因为没有电暂时无法工作，等一会上校就会启动电源。用钥匙打开二楼最里面的门，进入到对面楼的二楼，清理完敌人后出门与上校会合。上二楼绕过铁门，在一小木屋内打开铁门继续前进。蓝色身影再次出现，并附身上校传话请求帮助。这之后上校不会找掩体隐蔽而是向前猛冲，所以一定要快速清理掉狙击手。与上校对话发现他已经清醒，于是一同进入车站，跟着蓝色影子进入一个房间获得钥匙，返回打开铁门。之后上校被抓住，蓝色影子使主角体内的超能力觉醒，这时可以使用所有已经学会的能力了，同时Projection能力升级为Projection+（让分身走到敌人附近按下叉键就可以附身了）。



"做得不错，她没有看错你。"
"谢谢。"我也没想到我能干这些。
"不对劲。"上校检查完敌人的装备然后说，"这不是俄罗斯的装备，是我们的，美国特种部队的。"

9 诱陷

晚上8点零5分，神秘人来到了疯人院外，一个队长模样的人上前报告情况。
"他们进入了下水道，但是那里只有一个出口，我的人已经埋伏好了。"
"不错啊，Vattic博士，看来我是低估你了。派出特别小组，两面夹击他们。"
"是，长官。"
"队长，对他们格杀勿论。"
下水道内不久便会出现追兵，在一个大房间内有一扇门打不开，蹲下从旁边绕过去即可进入打开开关。接着来到另一个大房间，中间有一个控制杆，打开后涌入大量敌人，做好应敌准备。
这之后是一个长长的水道，在尽头处用Telekinesis能力打开排水孔的铁栏进入。接下来的房间里，先带Jayne走上左边的电梯，然后从旁边的梯子爬上，抓住墙体的边缘爬到对面，分身关闭拦路的装置。不过附近的守卫看到装置被关闭就会重新打开，不如先附身关闭装置，然后移动到自身附近准备消灭。之后板动控制杆让电梯上来和Jayne会合。最后通过大的管道时，小心两边都有人，不要让他们发现了。
我们从下水道顺利逃出，但我完全不能明白是怎么回事。本来我想我的记忆已经在慢慢恢复，但是事实似乎在不停的变化。所以当Jayne说我们必须找到上校时，我并不感到惊讶，虽然她刚刚还说上校已经死了。
"他们要在军事法庭上审判上校，他们掩盖了所有的事实真相。"
"上校现在在哪？"
"他躲了起来，不过他给了我一个地址，说如果有麻烦就去找他。"

10 街道

第二天晚上7点，我们来到了上校所给的地址——纽约市皇后街，这里已经被特工包围了。顺利摆脱追赶后，Jayne在附近绕圈扰乱敌人，我则进入了一个库房。
库房二楼有一把散弹枪，获得后打开一楼的通风道进入街区。正对面房间外有个门铃，可以和里面的人对话不过暂时没什么作用。往里走发现一个特工正在审问一个帮派成员，救下他，之后他会打开一些锁住的门。跟着进入房间，和里面的MM对话答应帮忙送货。来到刚才那个有门铃的房子外，按响门铃。里面的人会给你一个标记，这样本地人就不会对你抱有敌意了。来到有三个帮派成员看守的区域前，他们看到标记就会让你通过。接着特工开始强攻，跟着大部队边守边退，最后通过墙外的楼梯爬上三楼进入上校家，调查桌上的文件。
我翻看着桌上的文件，丝毫没有察觉上校从背后接近。不过当他认出是我时吃了一惊，他以为我和其他人一样都死了。
"等等，'其他人'是什么意思？"我不解道。
"WinterICE的所有人，他们都被杀了，那些畜牲把他们都杀了。"上校说到这里，那种不可思议的感觉又来了，我又要来一次时间旅行？

11 团队

我们来到一个看似被废弃的村庄，但是地面上各种新鲜的印痕表明我们在这里并不孤单。突然一声枪响，果然有敌人，我们开始突进。
这一关要注意多个同伴的HP以便随时补足。清理完狙击手后重新集合，接着跟随Cortelli和JC两人来到前面的小木屋。维修通讯设施的同时，要坚守木屋，修好后上楼和Cortelli对话，他会要求你把新的通讯频率告诉上校，于是返回。接着攻下一个新的据点，和Franklin一起调查里面的小屋。发现新的通道后，利用分身进入刚刚敌人走过的那条通道到达前哨扳动控制杆，然后向上校报告。接着就是清理掉这个基地所有的敌人，之后大门被锁，但Franklin发现一片钥匙，于是分头寻找相应的门，而这个门就在刚刚分身走过的通道内，进入后在里面救下一名妇女。



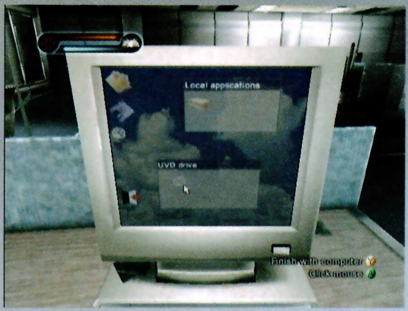
战斗到这里，所有人都精疲力竭了，面对这场屠杀，我们活下来只能算是幸运。终于，上校下决心撤退了，但是Jayne不愿意："我们已经接近事实真相了，这名妇女就是个关键。"

12 爆发

时间回到6个月后，正如我所想，上校告诉我说大家都完成了任务并安全返回，但是我想不到的是有人为了掩盖事实利用WinterICE当了替罪羊。
"这是为什么？他们需要掩盖什么？"
"你都不记得了么？村子地下的工厂，Grienko，那些孩子。那些该死的家伙把孩子当成老鼠一样来做实验，并且获得了他们想要的数据，这就是Zener计划。而现在，Hanson就以这些数据为基础开始了他自己的研究。"
"等等，Hanson是谁？"
"哼，那家伙是NSE战术武器研究的头头，他当时就在那里，Dubrensk村。"
突然，警铃大作，我们已经被包围了，我开始担心Jayne的安危。上校马上让我拿着所有的资料逃离这里。
一路跟着上校杀出来，在楼梯上利用Telekinesis能力放下洗窗架然后坐它进入二楼房间从而打开二楼蓝色的消防门。消灭外面所有的特工后，进门穿过过道来到另一边的一楼，里面的第三个门就是出口。
我顺利逃了出来，却看到Jayne的银色小车车门大开，里面只有那块怀表。这时另一辆车从车库出来飞快地开走了，Jayne一定就在上面，Jayne……

13 阴谋

根据上校的资料，我找到了位于新泽西的NSE总部，Hanson的老巢。我直



接冲进去报上姓名，没有半点犹豫，我一定要救出Jayne，阻止Hanson。

先进入大厅左边通道，在尽头的小房间内拿一张UVD光盘。拐个弯再进入左边的办公室，阅读桌上的便条，这样就得到一个用户名。右边的办公室有一个监视摄像头，附身利用下面的掌纹扫描仪可关掉它。注意里面还有一个清洁工，如果你麻醉或者杀了她，她的男朋友不久就会进来。操作靠窗的电脑发现一封新邮件附带一个影像文件，把它保存在桌面上，然后打开UVD drive，把文件拖进去，这样就保存在UVD上了。接着操作另一台电脑，打开UVD点击影像文件图标就可以了。对报警门上的灯持续使用Telekinesis能力就能使它失灵，通过后进入放映室就可以看到刚才那段影像文件。

我不愿相信这是真的，他们把那些实验用的孩子的DNA混合后植入我体内，我是他们超能力武器的样品！他们还计划向盟国扩散这种武器。我必须回到Dubrensk村做些什么，我已经掌握了这种回到过去的本领。

13 渗透

那位奄奄一息的妇女也是一位参与研究的博士，她请求我们去救救那些孩子，这也正是我们的目的。但是她却告诉我们不要靠近那些孩子，他们受到了惊吓，会伤害到我们。

“你。”她指着我，“你和那些孩子一样，他们不会伤害你。教堂是通向地下的入口，教堂的钥匙在一座红色的房子里。你一定要救出孩子们。”

“我去。”

通过狭长的通道从左边的门进入直升机坪。先到直升机里得到一把钥匙，然后遥控放下吊桥通过，再穿过一个庭院后就来到那座红房子的庭院了。红房子的门被闩住，Telekinesis移开门闩或者直接Telekinesis钥匙。接着向里走，在一个长长的通路尽头发现一间房子，从后面窗户Telekinesis开门进入后发现这里满是信号干扰设备。在一个堆满雪的角落里有通往教堂的路，这里会出现新的兵种，他们有一定的超能力，能长时间刀枪不入。

来到了教堂，我听到了各种声音在哭诉，我必须救出那些孩子，不能浪费时间了。

14 照看

在我正坐升降机慢慢降下到Zener计划的地下工厂时，Hanson已经准备离开了。“没工夫陪你玩了，把你最重要的资料拿出来，Grienko教授，我们要走了。”“可是我的孩子们……”

“放心，我会照看好他们的。”

“长官，这老头怎么办？”

“等他做完了该做的，除掉他这个累赘。”

先来到发电间，利用Telekinesis能力转动发电机。成功后去实验室，小女孩Anna会告诉你还有4个小孩。附身通过二楼掌纹扫描，然后操作电脑关掉这个扫描系统（点击下方的五指图标），这样本体也能通过了。接着下楼去救助那4个小孩，有一个小孩张开了一个结界，使用Charm能力能使他冷静下来。最后一个小女孩可以跟着她的蓝色分身走，找到她本体后又跟着她去找Grienko博士，她遇到敌人就会隐身，所以不要以为跟丢了。



“Grienko博士？”

“你是来救我的吗？”但是事实上他对介绍他的成果更感兴趣，“这里记录了我的成果，它揭示了怎样来发掘孩子们的这种天赋。存活率、副作用、怎样最大程度地释放他们的能力等等一切信息都有。我们被俄罗斯这些没有想象力又没有钱的人给忽略了，你是美国人对吗？同样没有想象力，但是你们有钱，你会见证这个世界的改变，到时候你就可以说‘哈，我曾经碰过那本改变世界的著作’。”

“你疯了吗？孩子们并不是武器。”

“不要这么短视。你怎么样？你可以当武器吗？现在Hanson已经在美国建立了新的工厂来继续我们的研究。”

15 对质

终于明白了Hanson的邪恶目的，我必须阻止他。

从闯进来的一群特工身上得到电梯钥匙上楼，一直杀到一个有超能战士培养槽的房间。这些超能战士不怕物理攻击，但是使用Psi Attack+能力（注意不是Psi Attack）就能轻松击倒。之后跟着一特工来到Hanson的办公室。

面对Hanson“推进研究一小步”的言论，我再也忍耐不住了。“一小步！那是残忍的屠杀。”“不，不，我想你有点糊涂了。我们都知道那时发生了什么，不是吗？你和你那位上校带着一群雇佣兵杀死了那些无辜的孩子。你们失去了控制。还有你要怎么解释这里的事情？外面那些被你杀死的人。”

“我，我只是想阻止这一切。”“阻止？不要说笑话了，你的存在就是为了让我成功。你以为你真的能够轻易的逃出那个医疗器械工厂？你逃亡的过程只是我的一次测试，而你的表现非常的出色。现在实验已经做完了，你也没用了。”

“我比你想象的要强，Hanson。”“也许吧，不过无所谓，你不能阻止我们了，我们的样本已经遍布全国。”想到他说的那些“样本”都是一些活生生的人类，我愤怒了，我要招死他，但是他手上有Jayne做人质，我只能放弃。

“看吧Vattic，胜利在我的手上，而你不能改变过去。”“不，你错了。”

16 救赎

我再次身处Grienko博士的房间，我得问出Hanson的下落。

“Hanson只是来考察的，他要带我们去美国。”

“不，他只是来收集样本的。那些孩子正在遭到屠杀，他们不会带你去美国，相反会把我们都杀了，我都看见了。”

Grienko博士开始相信我所说的话，告知Hanson正在工厂底层。

坐发电间附近的电梯下到底层，偷听士兵和研究员的一段对话得知还有顶级样本存在，那一定就是刚刚看到的那个奇怪的孩子。从房内完成掌纹扫描进入铁门，到达另一边的出口时，那个因为药物副作用而变异的孩子再次出现。他使主角回到了医疗器械工厂，在隔离病房里，幻影John说这并不是真实，这只是一个可能出现的未来，之后隐身向前走穿过一道门，幻觉来到了疯人院。来到关押Jayne的病房幻觉结束，往下走进入一个洞口后，又幻觉来到NSE大楼。在这里终于明白原来主角拥有预知未来的能力，之前那些所谓的“现在”不过是一种未来的可能性，所以通过真正“现在”的发展，那些“未来”都不成立了。接下来就是最终决战。掌纹扫描放出铁牢里的孩子，他们会帮助主角一同抗敌。



我看着Hanson成为那些变异小孩的食物，也算是对他们的一种补偿吧。外面，美军的救援部队已经赶到。我们安全了，现在一切都结束了，真正的现在……

★Second Sight一共有两个迷你游戏，分别是：

1.X-SPACE’92 GAME，在疯人院普通病房楼中间的一个小杂货间，架子上有一张磁盘，游戏就存在里面。拿到附近的电脑上，点击磁盘图标就会出现。

2.EARTH IMPACT GAME，和上校两人行动的那一关，工厂的第一层房间，里面有一机台，上前确定就可以游玩。

如果你看过电影《蝴蝶效应》，那么你一定能较好的理解Second Sight的剧情。前者通过改变过去来改变现在，后者则是通过改变现在来改变未来。所以游戏中通过你在俄罗斯的表现，制作了5个不同的Bad Ending。触发条件分别是：

Psycho：射杀自己人。

Jayne dead：Jayne死亡。

Starke dead：上校死亡。

WinterICE dead：WinterICE任一其他成员死亡。

Prepare him：主角自己战斗不能。

□文/AZ　编排/宇部



传说的斯塔菲3

本作的最大卖点就是引用的双角色系统。斯塔菲的妹妹斯塔皮的加入大大地增加了游戏的趣味性。而两者各异的符合自己个性的特点使游戏在关卡的设计上更加富于变化。游戏中经常需要利用两者的不同特点来合力完成关卡，所以说了解和掌握两名主角的特点和技能是非常必要的，下面我们就从操作篇入手介绍本作的两个可爱的小海星主人公。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2004.8.5	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——	

基本操作

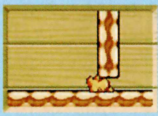
十字键……………控制角色移动，其中“下”键为蹲下
B键……………………………………攻击/加速（陆地上）
A键……………………………跳跃（陆地）/加速（水中）
长按住B键…………加速跑，可以直接通过中间相隔为一个身位的空隙（这个系统同马里奥系列），另外在加速跑的过程中进行跳跃的话可以达到更高更远

特殊操作

在游戏中除了要利用到一些基本的操作进行游戏外，特殊技能的运用也是至关重要的。斯塔菲和斯塔皮还拥有自己的独用技。

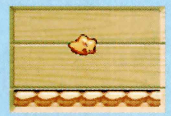
共通技

じゃがみすべり



加速跑的状态下，在通过狭窄障碍物的一瞬间按下，就可以趴着滑行过去。这也是斯塔菲惟一一个可以通过狭窄通道的方法。

ムササビじゃんぷ

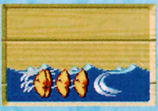


当主角飞行在空中时，按住A键就会做出在空中滑翔的动作。此技能可以延缓飞行时下落的时间，从而达到更远的地方。

独用技

斯塔菲篇：

スピンアタックLV2



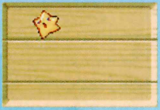
在水中的时候配合方向键按B键就可以实现快速的移动，并且具有攻击判定。可以冲过一些比较小的急流。而在水面上时按方向键“上”+B键就可以跃出水面。

スピンアタックLV3

スピンアタックLV2强化版，在水中可以打碎更加坚固的石块。跃出水面也可以达到一个很高的高度，对于一些比较难跳的场景可以考虑从水中利用此技直接跃出。

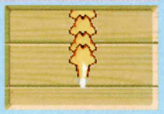


だぶるじゃんぷ



二段跳，在一次跳跃的过程中再进行一次跳跃，另外二段跳也可以在ムササビじゃんぷ(滑翔)的时候使用。

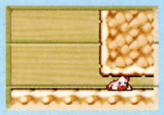
りゃうせいアタック



在二段跳的过程中按方向键下+B键。可以将正下方的障碍物击碎。而技能りゃうせいアタック改，也就是这个技能的加强版，需要延长在空中冲刺的时间，这样就可以击碎更加坚固的石块了。另外值得一提的是，本技能又是实现无限二段跳的极重要的一环，一定要熟练掌握，关于无限二段跳详见后文。

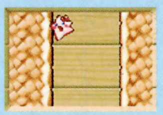
斯塔皮篇：

ハイハイ



相对身材娇小的妹妹斯塔皮拥有穿越狭长通道的能力，使用方法是按方向键的“移动方向键”+下键。游戏中很多关卡都只能利用斯塔皮的这个技能才能通过。

ガベじゃんぷ

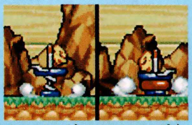


反弹跳，是斯塔皮在游戏一周目后期才学会的一个非常实用的技能。使用方法是在贴到墙壁的一瞬间按“面朝墙壁的方向”+A键。与斯塔菲的二段跳一样，本技也可以在ムササビじゃんぷ（滑翔）的状态下使用。

交通工具篇

交通工具一直以来都是斯塔菲系列的招牌系统，相比2代本作增加了3个原创的交通工具，还是一如既往的可爱，下面我们就来一起认识一下它们吧。

（注：*****改是指在二周目游戏中出现的增加型交通工具）



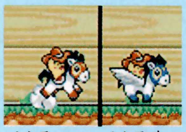
ホッピング　ホッピング改

类似弹簧棒的工具，可以将斯塔菲弹到非常高的地方，注意在弹簧压缩的一瞬间按A键才能使其弹起来。ホッピング改新加入了喷气功能，可以在一定时间内保持在一定高度不落下



きぐるみヒツジ　きぐるみヒツジ改

利用惊吓恐吓敌人来为自己服务，强化型的きぐるみヒツジ改只是可以通过LR键与原版本进行切换，并没有增加新能力。



パカラ　パカラ改

利用小白马的跳跃来跳过敌人的攻击和悬崖。强化后增加了翅膀，跳跃时按住B键可以使小飞马在空中进行短暂的飞行。



せんすいかん　せんすいかん改

在深海冒险时的工具潜水艇，A键可以将照明灯点亮，这样就可以在一定的时间内看清一定范围内周围的环境。强化型增加了导弹攻击(B键)。

攻略重点

鉴于本作的关卡众多，实在很难在有限的篇幅下完成所有关卡的攻略解析。而一周目的难度又相对较低，所以笔者将攻略部分分成几个大版块，重点介绍二周目中附加关的攻略方法，如有不便之处还请读者大人海涵！

一周目疑难解析

关于铃铛



在第二章中出现的铃铛，只要将珊瑚旁边所有的铃铛全部碰响，珊瑚才会消失。里面有球球，或者就是通往下个场景的入口。

关于铁球与大鲨鱼



第三章水中的大鲨鱼比较让人讨厌，只要让其吞掉就必须从场景开始处重来。制服它的方法也很简单，就是以暴治暴，将大铁球推下去，让大鲨鱼去咬。哇哈哈，看到它的牙都掉了真开心……

关于生锈的钢轨



第三章中出现的比较烦心的一个设计，很多斯塔菲的初玩者可能都会卡在这地方。钢轨作为前进的踏板是不可以直接去踩的，否则它就会消失，这样斯塔菲也会跟着落下去，起不到垫脚的作用。如果是用滑翔来慢慢地落到钢轨上（如图），钢轨就会停一段时间再消失掉，利用这暂短的时间进行起跳足够了。虽然理论上是这样通过的，但实际操作起来还是有点难度，需要玩家多多练习。

关于草莓冰激凌



第四章有一个非常有趣的关卡设计，就是在冰激凌的传送途中，只要将草莓打碎撒在冰激凌上，使其变成草莓冰激凌，就会有机器人伸出手来将冰激凌抛到自己的口中。站在冰激凌上的斯塔菲要在进入嘴里之前就跳出来。通过这样一种方法可以跳到机器人的头上面去。从而找到过关的新路径。

关于会长肉棒的树



第五章的水中出现了一种打不死的食人(海星?!)鱼，而岸上却长着会长肉棒的树?！通过攻击树枝就可以将肉棒打落到水中，一次最多可打下两个。不过这可不是给斯塔菲吃的，而是作为诱饵给那些食人鱼的，刚才还凶巴巴的它们，现在抢起食物来也蛮可爱的哦。

关于反弹球



蓝色的反弹球其实在游戏的作用并不是很大，与其说它是斯塔菲众人冒险途中的一个辅助，倒不如说是障碍。反弹球的特点就是完全反弹你的方向，你从什么角度碰过来，就会以180度的角度反弹开，而弹出的距离是固定的，并且无法使用二段跳。很多时候都会因为角度不好弹不到地方而前功尽弃。所以到游戏后期学会二段跳后基本可以不用借助这个东西，见到它们还是避开的好。

关于音乐盒



踩上音乐盒就可以响起美妙的音乐，而洞中的蛇就会被音乐吸引出来被当作垫脚使用。注意时间上的限制，当时间所剩无几的时候要赶快找到下一个音乐盒，这样才能使蛇不会退回洞穴中。

关于萤火虫



第七章因为是在海底进行，所以经常会有漆黑一片的时候，这时候就需要我们的好朋友萤火虫来帮忙了。每撞击它一次就可以获得一定时间的光明，这段时间里除了要看清周围的地形外，就是要寻找下一个萤火虫，这样才能够维持光明。

关于空间调转





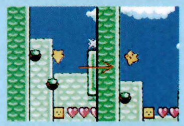
在第七章的机器鱼中，存在一个叫做空间调转的装置，利用它可以实现场景方位的变化，如图中左边的石块挡住了入口。利用上下的空间调转可以使石块掉落到下面去，这样就将入口的位置让了出来。另外空间调转不仅只有上下180度的，还有倾斜45度的。更多的时候要观察地形，看自己当前最需要什么方向的转换。

关于“燃烧中的瓦里奥”



第八章中会有任天堂的招牌明星瓦里奥友情客串，当用燃烧炉点燃他的PP后，就会看到燃烧的瓦里奥在拼命地奔跑，要利用他来冲碎堵在门外的石头。但是斯塔菲必须给他一些外力才行。在瓦里奥面朝目标门经过木筏时顶一下，就可以使他通过前方的障碍。一直使他冲碎石块为止。

关于绿色气泡虫和无限二段跳



在前作的研究中被笔者大肆宣传，并且单独拿出来进行讲解的“无限二段跳”（上图就是前作的图片，其实是笔者犯懒直接拿来主义了……）。在当时2代中还算是一个非常“霸道”的特技。但是到了3代就已经变成平民技了。因为在一周目中就有必须要用到的地方。鉴于还有许多读者大人并没有看过一年前笔者为前作写的研究，所以特此再对这个技能做一次详细的讲解：首先要知道无限二段跳并非真的无限，它只是建立在场景中有足够数量的图中这样的绿色气泡虫的条件下。有多少个就可以连接几个二段跳。因为りゃうせいアタック这个技能是在二段跳之后才可以使用的，而用りゃうせいアタック去攻击气泡虫利用反弹力又可以实现跳跃接二段跳，虽然被刺的这个气泡虫消失，但却可以利用下一个作为垫脚再次使出りゃうせいアタック+二段跳(具体如图所示)。一般情况下，游戏中的绿色气泡虫都是按照梯形排布的，这也为连续二段跳提供了条件。这个技能虽然看似复杂，但实际运用起来却很连贯，一气呵成。给人很爽快的感觉。也是本系列必须掌握的一个重要技巧。

关于邪骸鱼和木桶



又是完全照搬前作的一个设定，利用鱼的骸骨和木桶将机关同时压住才能打开房门。要注意的是邪骸鱼隔一段时间就会醒来，要算好攻击它的时间和位置。

关于跑步升降器



这是本作一个原创的飞行道具，需要斯塔菲在传送带上按照提示的方向进行加速跑。这样才能使升降器飞起来，而且又不能跑过头从传送带上掉下去。是个非常有趣的设计。

关于慧眼



第九章出现的慧眼算是本作的一大亮点，要想打开通往下个场景的大门就必须除掉本场景的几个慧眼（一般都是两个）。使它们消失的方法很简单，就是不停地在它周围进行一个方向的绕行，直到它晕掉为止。又是一个非常搞笑的设计。

关于按铃

按铃是斯塔菲与斯塔皮之间角色转换的工具，一周目中许多关卡中都有出现，当两者在不同场景时，利用双方不同的能力进行合力破解机关。这是本作的一个新要素。

—— BOSS战 ——

一周目的BOSS战与二周目时的基本相同，只是在攻击方式上，二周目的BOSS要稍微凶狠一些。不过大体上还是相同的。要想见到最终的BOSS就必须在二周目里再次击败第十章的BOSS才可以实现。

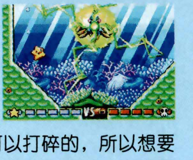
第一章



第一章的BOSS比较简单，只要从敌人的正上方进行攻击即可。它在受到一定攻击后就会开始发飙似地狂转，然后就是图中的结果，将自己弄晕。这时候就是攻击它的好时机。

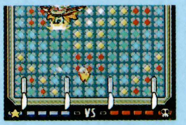


第二章



BOSS的弱点是在其发射光弹的时候，只有此时攻击它才会有效果。因为光弹也是可以打碎的，所以想要攻击到它并不是很难的事情。当它要放雷时会有前兆，只要提前做出判断并躲避就可以了。

第三章



本章的BOSS一共有两个，首先要躲开“蝙蝠”扔下的刀叉，在它冲下来后从上方攻击它的弱点。它受到一定攻击后“巫婆”就会出来帮忙，利用两边墙壁上“蝙蝠”扔出的刀叉做垫脚跳起攻击空中的“巫婆”，反复几次就可结束战斗。

第四章



要想攻击到BOSS的本体就要先将它周围的保护的小球除去。方法很简单，就是将小球的颜色全部弄成一种即可。撞击小球它们会按照黄红蓝的顺序变化。其间注意躲避BOSS的攻击。反复五次即可搞定。

第五章



BOSS的弱点在其身体的正下方，所以在其进行直线攻击之前要尽量使斯塔菲保持在画面的上方，这样才有机会从下方攻击冲过来的BOSS。相对来说本章BOSS的攻击手段比较简单，四个旋风，最少时只有一个位置可以躲，不要用A键进行冲刺，尽量用B键保持位置的稳定，并进行微调即可。

第六章



本章的BOSS弱点同样是在身体的下方，所以还是要尽量的将其引到画面的上方。BOSS的攻击方式比较多，但是威胁都不大，只要运用斯塔菲在水中的スピンアタックＬＶ３技能就可以轻松应付。

第七章



注意利用场景中心部分的45度的空间调转装置，看到周围场景有发光的就表示里面已经装好了石块，只要将其转移到上层就可以使石块落下来。利用石块将BOSS身上的铠甲打坏掉就可以上去攻击了。但是要注意石块也可能会砸到斯塔菲。在躲避BOSS追击的同时还要兼顾石块的位置。

第八章



这应该是除了最终BOSS外最难缠的一个BOSS，它的弱点在前额处，不容易攻击到。只有抓住它在撞击墙壁时的短暂昏迷时间。注意它受到攻击后马上就会反击。当看到它将盾举起成倾斜状态时表示它要起跳了。落下时不仅能够砸到斯塔菲，即使能够躲开攻击如果不跳起来的话也会被震晕，总之打起来比较烦，需要一些耐心。

第九章



本章BOSS的弱点在眼睛，同慧眼一样，这里也需要在它的眼睛周围不停的单方向的绕圈，直到眼睛晕掉才可以攻击。BOSS的光弹攻击是可以打碎的，尤其是当它和激光束一起用时要尽快将光弹消灭掉。否则非常容易被击中。BOSS还有一招会强制使斯塔菲进入昏迷状态，防御的办法就是赶紧进入冲过来的大眼珠打开的贝壳内，如果被闪晕，它会使出激光束强行追击。

第十章



一周目的最终BOSS，与前作中一周目的最终BOSS的第三种形态基本相同。攻击方式有手、吸气以及激光束。这些攻击都是比较容易避开的。只不过因为每攻击BOSS3次(二周目时是4次，取得全部的宝石后再挑战它是攻击5次才伤一格血)才掉一格血，所以与它的战斗还是需要一些耐心的。只要不出大错误，战胜它是迟早的事情。



←对比图片，此为前作的一周目的最终BOSS第三形态。

最终BOSS（第一形态）



比较容易对付，每攻击一次就会损失一格血，BOSS的弱点在头部。但是因为跳跃的高度不够，需要踩在他的两只手上才能攻击到。这其间还要注意躲避手上发出的光弹以及不要碰到BOSS的头部周围，因为那样也会受到伤害。BOSS手的移动速度会随着被攻击次数的增加而加快，越到后面就要越小心。

最终BOSS（最终形态）

笔者为了寻找能够伤害到最终BOSS的方法还真是费了不少的心思，原来它的弱点在帮助他飞行的喷气筒上。在两边的大水球中利用スピンアタックLV3攻击每个喷气筒各3次（还是2次，因为音效不明显所以测试工作并没做好，总之坏掉了就对了），直到它们都坏掉BOSS无法飞行。这个时候用最快的速度移动到最上面，利用りゅうせいアタック改从正上方攻击BOSS的头部，成功的话可以减掉一格伤害……





随着BOSS受到伤害的增加，它的速度会越来越快，尤其是当剩一格血时放出的核弹超级BT，必须在它落到地面前，攻击数次它上面出现提示的位置才能阻止它爆炸。如果核弹一旦落地，就会前功尽弃。这个BOSS的难度可以说是BT级的。即使与前作BT的最终BOSS比也是有过之而无不及，友情提醒下使用GBA没有随时存档的玩家在打到此处时一定要耐心加恒心，即使气急了也不要摔GBA……

第九章



本章BOSS的弱点在眼睛，同慧眼一样，这里也需要在它的眼睛周围不停的单方向的绕圈，直到眼睛晕掉才可以攻击。BOSS的光弹攻击是可以打碎的，尤其是当它和激光束一起用时要尽快将光弹消灭掉。否则非常容易被击中。BOSS还有一招会强制使斯塔菲进入昏迷状态，防御的办法就是赶紧进入冲过来的大眼珠打开的贝壳内，如果被闪晕，它会使出激光束强行追击。

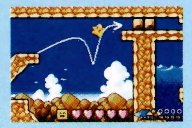
部分附加关难点解析

附加关中最大的一个特点就是随时可以更换斯塔菲和斯塔皮，与一周目两者互相配合着进行游戏不同的是，二周目是要在适当的时候利用每个人的特点进行攻略。而且附加关中大大削弱了故事性和解谜性，主要还是考验玩家的操作水平。最后想提一句就是斯塔菲的技能比斯塔皮来得实在多了……

1-5：难度☆☆☆

附加关中的第一个小关，比较简单。有几处需要换成斯塔皮才能够通过的狭窄通道，这也是在提醒玩家要不要忘记附加关中可以随时换人的设定。水中的场景比较乱，容易被绕晕，出口在中间位置，注意留心一下自己走过的路线。

1-6：难度☆☆☆☆



本关的难点在于一开始处上图位置的跳跃，这里要用到斯塔菲的二段跳。但是第二次跳跃的时间和位置一定要选择好。第一跳的位置最好要偏下一些，这样第二次跳跃时才不会因为撞到上面的墙而无法踏上台阶。大概跳跃路线如图。

关卡后面主要是还是利用斯塔菲水中スピンアタックＬＶ３的高跳跃能力，没什么具体难点。

1-7：难度☆☆☆



关卡后期在图示的位置使用斯塔菲的りゅうせいアタック改技能可以将大铁块击碎，宝石就在右下方。

1-8：难度☆☆☆☆



本关并没有太容易卡住的地方，只要多逛一逛地图就可以找到破解机关的方法，在最后一个场景时需要一层一层的不断深入，最后才能找中心处的宝石。

2-5：难度☆☆☆

考验水中操作的一关，并没有什么突出的难点。主要是铃铛和钢刺，注意不要经常被刺到就可以了。

2-6：难度☆☆☆



在最后一个场景布满铃铛的珊瑚的场景里，要先通过上层的通道来到场景右上碰响所有的铃铛。然后回到左边，在如图的地方碰响这个铃铛，之后依次碰响可以碰到的铃铛就可以打开通往目的地的通道。宝石在场景的右下方。

2-7：难度☆☆☆



在关卡初期如图示的位置，一定要先用斯塔菲的りゅうせいアタック改技能将下面的障碍扫干净，否则跳下去的话再上来就会发现真的好烦！

2-8：难度☆☆☆☆





关卡初期有许多可以打碎的石块，最好不要去动它们，这样的话就可以非常顺利地踩着它们到达目的地，否则下面将有一堆的反弹球等着你。关卡后期的铃铛珊瑚阵中，首先要碰的铃铛是如图中右下的这个，接下来依次碰下面的铃铛就可以一直到达

宝石的所在地了。

3-5：难度☆☆☆☆



同样是考验玩家操作的一关，要熟练运用斯塔菲和斯塔皮各自的技能通过关卡。有些场景设计会比较迷惑玩家，如图示中的场景，实际上按箭头方向下去就可以直接找到出口。但是玩家一般都会从右边走，绕了很大一圈才发现又回到原来的地方。

3-6：难度☆☆☆☆



如图，在来到这里时，会有一个大的石块将斯塔菲挡在门外，这里需要利用左边在一边的钢刺周围绕行的小平台跳到上面的最高点，然后用斯塔菲的技能りゃうせいアタック改将石块击碎。出来从上面落下时一定要保持滑翔状态，因为下面就是两个钢轨。这样就可以保证不会掉下去。

3-7：难度☆☆☆☆

在铁球与大鲨鱼的场景中，要按照从左至右的顺序依次利用三个铁球解决掉三个大鲨鱼，这样就可以找到通往下个场景的出口。

3-8：难度☆☆☆☆





本关的难点在最后一个场景：首先从右上方通过，推最右边的铁球，途中从左边的小通道过来，来到上图所示的位置，将挡着的砖块打碎，使这个铁球可以推动。回来起始位置，从左边推刚才的铁球，来到场景下方干掉一个大鲨鱼后，来到上图位置。这个铁球就是刚才推过来的第一个铁球。将砖块打碎，绕回去从左边将铁球推到下面，干掉最后一个大鲨鱼。宝石在前方取得。

4-6：难度☆☆☆☆

开始的场景需要从右上方开始通过一连串可活动的平台来到右上方的门。由于有向左的风一直在吹着。最后一跳一定要保证足够的高度和远度，这样才能保证能够进入门中。后面的场景需要将最上方的雪球运到下面，将冰柱打坏，这样才能通过。

4-8：难度☆☆☆☆





本关中要多处利用“草莓冰激凌”作为跳跃的手段。在关卡后期来到上图组所示的位置，要从机器人的头上跳到左边的台阶上，因为有一个冰墙和台阶的位置靠得比较近，很容易将二段跳的第二次跳跃卡下去，所以第一跳一定要尽量的远，当斯塔菲在竖直方向上已经越过冰墙的时候再进行第二次跳跃，具体跳跃轨迹见上图组。

5-5：难度☆☆☆







在关卡初期，一处由多个反弹球组成的场景中，从左边的一个台阶上，利用斯塔菲的二段跳可以直接跳到顶端的反弹球上（如图示），因为反弹球难于控制，所以一定要尽量减少踩反弹球的次数。在骑马的最后，出口在图示位置的正下方，这里一定要小心，稍不留神就会掉到悬崖里，前功尽弃。

5-6：难度☆☆☆

难度全都集中在倒数第二个场景，主要还是考验玩家的操作，瀑布中的反弹球很讨厌，容易被弹出瀑布而死掉，其它的注意多用滑翔，因为下面完全是空的，要注意寻找下一个可以作为垫脚的台阶。

5-8：难度☆☆☆☆





本关的时间基本都花在找门上了，一共有两个场景中的门不容易找到，如图所示，一个是位于场景的正下方，而另一个是场景的右端，就是刚从瀑布下来时能够看到的地方，不过需要绕一大圈子才能到达这里。关卡最后有两处需要利用一组反弹球才能跳上平台的地方，上图组给出了推荐的跳跃路线。还请读者大人具体参考。总体思路是尽量使自己碰向反弹球时的方向和自己希望的方向完全相反，这其中就需要用滑翔来调整，图中的几个大的转向都是通过滑翔来实现的。

6-6：难度☆☆☆☆

本关中会从洞穴喷发出水流，有些是帮助斯塔菲进行跳跃的，而还有一些尤其是横向喷出的却是干扰的作用。场景有多个连续的水流，避开的方法就是站在台阶的边缘处，这样就可以不被水流冲走。乘上潜水艇后会遇到图中的这样“比目鱼”似的敌人，当它遇到潜水艇的灯光后就会隐藏起来，一定要多加小心，不要被它碰到。



6-7：难度☆☆☆



本关一处非常狭窄的空间里，有两个离得很近反弹球，如果处理不好的话很容易在它们中间被弹来弹去。其实这里非常简单。在竖直上两个球的间隔正好是一个身位，只要控制好就可以直接利用二段跳跳到左边的反弹球上，然后跳到上面的平台上。

6-8：难度☆☆☆☆



本关几乎一直是在快节奏下进行，连续三个场景都不能停下来，否则岩浆就会把我们的小海星吞噬掉。在关卡的最后（如上图），会有两个连续的水流（图中白色粗箭头表示水流方向）将斯塔菲冲出去，沿着细线的轨迹一直滑行，就可以到达目的地，取得宝石。

7-5：难度☆☆☆



本关的任务就是找萤火虫，在不间断的光明下摸索后面的道路。前面几个地方都比较简单，只是到了最后一个场景上图的位置，因为刚进入场景时一定是黑的，要先找到离自己最近的萤火虫，而这个萤火虫是在一些石块的包围之中的，需要打碎才能来到它的旁边。

7-6：难度☆☆☆☆☆

本关看似很复杂，而且游戏本身也给出了5颗星的难度，但实际上关卡却是出奇的简单，就是反复使用上下180度空间调换，而且道路只有一条，相当好找。大可不必观察地形，一条路摸到底就可过关。

8-5：难度☆☆☆☆



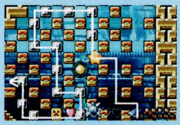
如图，这里要连续将瓦里奥顶上右边的台阶，如果第二下没顶到或者方向不对的话他又会回下面来。所以这里既要快又要准。本关最后一个场景中要用到无限二段挑，具体方法请见前文中“一周目疑难解析”。

8-6：难度☆☆☆☆☆



最后一个需要踩机关的场景，需要将邪骸鱼一直引到里面再将它打到机关上才可以。本关的难点还是主要集中在操作上，关卡设计本身很容易就能够看明白，尤其是倒数第二个场景，一连串的跳跃一个不小心就要重来。而最后一个场景中间全是反射球，需要利用合理的二段跳位置+滑翔才能够顺利通过，这些都是考验玩家的操作水平的。

8-7：难度☆☆☆☆



关中一处全是石块的迷宫，具体路线如图。

8-8：难度☆☆☆☆

本关的难点主要还是在于开始处利用瓦里奥撞开砖块的地方，其实也不是难就是比较麻烦，需要来回地跑，最后才能将他送到地方。把瓦里奥当气球用，这的确是一个非常搞笑的设计，但愿这位当红的明星不要生后辈斯塔菲的气哦。

关于最后两章的附加关：

最后两章的附加关难度和长度比之前的八章一下有了非常大的提高，主要是体现在对玩家操作水平的要求上。

全要素收集

斯塔菲系列向来以收集品众多而著称，光那99件装饰品就够玩家收集一阵子的了，与2代相比，本作在隐藏要素的设计上基本没有什么变化，仍然是在一周目后在每大关增加一定数量的附加关。最终BOSS只有在二周目才会现身。而各种小道具的收集方法也比前作中略显混乱的情形下得以一定的改善，使得玩家可以更加随心所欲的进行游戏。

★装饰品的收集：

一共99件装饰品，其中大部分是需要用游戏中得到星星球在商店中换来的。还有一部分是一周目关卡结束时宝箱中得到的。当你完成所有关卡买光商店内所有道具时会发现还差5个。那5个是必须将5个MINI的全难度都通过才能够获得。而MINI游戏模式的开启也是需要在商店买的。所以说装饰品的获得之路是漫长而艰辛的，对自己耐心有信心的朋友不妨一试。（另附：关于星星球的其它作用——众所周知星星球可以换商店中的物品，在游戏中每吃一个小球涨一点，而吃一个大球则是五点。而每吃五个小球或一个大球又有增加一格HP的功能。所以说在游戏中要尽量多的取得这些星星球。另外当连续打死敌人时，到第三个就会奖励一个星星球，第四个时是两个，而到第五和第五个以后就会连续地奖励大星星球，这也是获取更多星星球的方法哦。）

★乐谱收集篇：

一少部分是在一周目的普通关卡中取得，而在二周目时完成一周目的普通关卡后就会获得乐谱，也就是说将一周目关卡完成两遍就可以收集齐所有的乐谱。

★宝石收集篇：

二周目的目的就是收集齐所有的41块宝石。当此章的宝石收集完全后，代表其位置的白点就会变成黑色。要取得宝石就必须将所有附加关都完成。当完成全部的40个附加关后在进入10-4小关，去挑战最终BOSS，成功后即可获得最后一颗宝石。

★多结局的收集篇：

本作一共有三种结局：普通结局，不完美结局和完美结局。

普通结局只要完成一周目的40关就可以看到。而不完美结局是在没有收集完全部的宝石时挑战成功最终BOSS才会出现。而完美结局顾名思义就是在收集全所有宝石的状态下爆机才能够看到。

■文/GUGU　编排/宇部



猎头者·救赎

XB PS2	厂商：SEGA	发售日：2004.8.24
	类型：AVG	价格：日元	其他：——

如果不是SEGA脑子进水一般将游戏的发售日定在了8月24号。我想至少中国的很多PS2玩家都不会因为GC上的动作游戏大作JOE的PS2"冷饭版"而无视了本作。虽然游戏是由Amuze制作，SEGA只是负责代理发行。但游戏的整体素质绝对可以让所有认真享受过本作的玩家都挑起大拇指。游戏无论是从剧情，音乐还是画面表现上都可以称其为同类作品中的佳作。虽然在操作感上保留了美版游戏一贯的粗糙。但是超优秀的关卡和谜题设计使全情投入的玩家可以完全忽略掉操作上的蹩足。平心而论，这是一款难度极高的游戏，但是如果您用自己的双手解开重重困难，欣赏着一波三折的剧情时，您一定会为游戏所深深的感动。鉴于本作的亮点大多集中在解谜要素上，所以本篇攻略将会以这方面的介绍为主。如果您不希望破坏掉自己游戏时的感觉的话，可以完全忽略掉下文。不希望大家按照攻略一步一步地走下去，只要可以在您遇到困难时给予及时的帮助。



操作说明

本作的游戏手感并不是很好，而且操作也很烦琐。在游戏开篇时的训练关中一定要多多进行练习。

左类比摇杆	控制角色移动/各种游标的移动
右类比摇杆	调整视角
方向键"左"	直接切换到道具装备栏
方向键"上"	直接切换到立体地图中
方向键"右"	直接切换到等级钥匙卡的解码视窗
方向键"下"	直接切换到任务栏
△键	添弹
○键	否定退出等/投掷手雷（可长按）
×键	决定调查等/射击（近身时为空手攻击或暗杀）
□键	翻滚
L1键	使用IRIS调查周围环境
L2键	蹲下/墙附近时自动变成贴墙
L3键	无作用
R1键	举枪
R2键	切换武器（只是在手中武器和备用武器间进行切换）
R3键	戴上红外线感应器

系统简介

本作的难点基本都是集中在破解机关上，而战斗方面直到游戏后期才稍显困难。所以玩家一般都是会被谜题所卡死，在本作中最重要的一点就是利用IRIS来观察地形。如果仔细的观看游戏开篇Jack和Leeza之间的对话的话，就会知道IRIS对猎头者的作用有多大，甚至没有它的配合使用，都无法正常开枪射击。其实IRIS就是Leeza和Jack都有装备的装有微型计算机的墨镜。在游戏时很多细节都必须利用IRIS来观察锁定才能找到。这点尤其重要，如果掌握了这个要点，游戏初期的难点一般都可以迎刃而解。

关于战斗，本作在射击的设计上与著名的BH（生化危机）系列有些相近。都是先举枪瞄准再按攻击键进行射击。但是本作中武器射击时虽然是自动进行锁定，但并不是全自动瞄准，不同的武器完全瞄准的时间各有不同。而且人物之间也存在着明显的差异。Jack射击时就明显的比Leeza要稳，也就是体现在调整完全瞄准的时间上。这也很贴近真实的射击感觉。

攻略篇

罪行、叛乱、无序。阴暗的天空下，我们的文明携带着血腥的Mary病毒，战栗在崩溃的边缘。在人们的死亡面前，少数人掌管着法律，他们的名字就叫做猎头者（Headhunters）。

Stern Corp中的科学家将是我们仅存的希望，而领导着民众和爱国者的Angela Stern，他们发明的疫苗将战争的矛头指向了疾病。但是社会上仍然还存在着一部分携带着病毒的暴徒，他们仍然无视着法律的约束。就好像是天堂给予人间的裁决，几近动摇地球的大地震给本以十分脆弱的人类再次以重创。推倒了傲慢的摩天大厦，摧毁掉最繁华的城市。在毁灭与废墟中，一个新的领导者出现了，他就是英勇的贵族——总统Goodman。在他的领导下，一个崭新的城市在历史的灰烬中拔地而起，凌驾于天空之上。就好像一个引导着人类进步的闪烁着的圣约书。而那些罪犯和被社会抛弃的人，他们只能生活在社会的最低层，由大地震所形成的巨大的洞窟成为他们栖身的巢穴。在就像殖民地一样的地下中，他们为对自由的渴望所激励着，做着似乎本应属于这座城市的劳动。但是现在，我们的文明面临着一个新的威胁。不甘心的敌人们已经越过了防线，并且以消灭"地上"为自己生存的价值。"一个

自称为‘Opposition’的组织正在殖民地中给我们的城市寻求带来恐怖和激起不安。而这个邪恶组织的首领——一个用机器代替步行的怪人……已经占据了地下的避难所。他正在筹划如何使‘地下’殖民地可以战胜‘地上’的城市。充斥在他们大脑中的只有谎言和无法兑现的承诺。但是我们仍然要理所当然地保卫我们的自由。我们绝对不能再次回到过去昏暗的日子。而且我们有完善的防御设施和人们坚决的信心。我们的敌人将会感受到我们的愤怒。上帝会保护我们。上帝也同样会保护‘地上’城市……”

CHAPTER 1

从开始处左边的楼梯进入里层，注意要用枪将地面上的炸弹引爆才能够通过。在房间有一个记录点。与jack通话后会有敌人出现。小试身手将几个弱弱的敌人消灭后，按照指示来到下个目标地点——防区B（SETOR B）。

经过一个通道后来到下一个区域，在图示位置打爆油桶，从梯子处下去来到地下室。


↑从这个集装箱处上去，就可以通过栏杆。

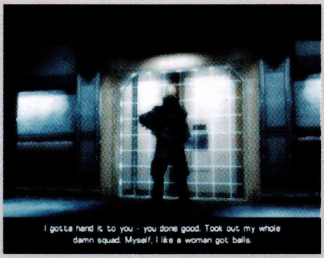
进入地下室中惟一一个可以进入的房间，找到记录点准备向下个目标前进——第五储存室（SETOR B STORAGE BUILDING 5）。通往防区A的大门已经打开。原路返回，从梯子处返回地上。这时警报响起，需要消灭一些发现异样的敌人。进入防区A后，从左边的小门进入广场，爬上第五储存室右边的箱子，越过栏杆，从打开的窗户进去房间内部。

在房间内打死一名守卫，可以在他的身上找到能源棒，将门上的电网解开后，从正门出来。将能源棒插在能量炉上，这样第五储存室通往底下室的通道就会打开。再次来到地下室后可以找到下一个记录点，下面的目标是地下武器储存室(UNDERGROUND WEAPONS STORAGE)。在房间内一名死去的工作人员身上找到ID卡，在道具栏中调查可以查到通往地下武器储存室电子门的密码。

在进入之前一定要做好记录和其它的准备工作，以为我们要面对游戏中的第一个BOSS战。输入正确的密码后进入储存室要先消灭掉几个杂兵，这时BOSS才会出现。

BOSS战心得

因为是第一个BOSS战，所以不会太难为玩家。但是如果是第一次玩到这里，操作上势必不会很熟练。难免会犯一些很低级的错误。其实与这个BOSS打最好的办法就是“硬拼”。因为他的导弹攻击速度比较慢，只要保持在中远距离就可以有足够的时间进行躲避。这里建议一直保持R1举枪的装备，锁定住对方。即使有导弹打过来，也可以通过□键的翻滚轻易躲开。可以换上威力更大的武器AK-101。只要掌握好射击的节奏，很快就可以将其击败。



CHAPTER 2

无论是从长度还是难度，第一章只不过可以看作是一个体验关。厂商并没有刻意的去难为玩家。但是从第二章开始，庞大的地图和复杂的机关谜题才算正式和玩家见面。真正的恐怖是从这里开始的……



乘坐电梯通过一个狭长的倾斜隧道，来到“地下”内部。找到第一个记录点后，会发现前面的桥是断开的，无法通过。调查旁边的控制器，将ABDE依次按下，使八个方格全部亮起。这样就可以将断桥接上。

消灭掉一小批敌人后，继续下行。在一处铁桥处，被旁边喷出强烈的火焰挡住了去路。这时回到下图的位置。



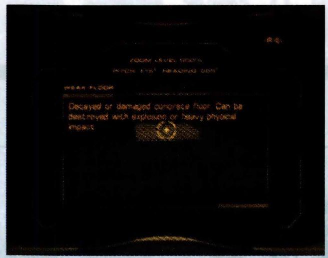
用枪将油桶打爆，利用冲力将旁边的墙壁炸开。里面是一个转轮，调查后利用左类比摇杆进行顺时针的旋转就可以将火焰的威力大幅度减弱。这样就可以通过铁桥了。

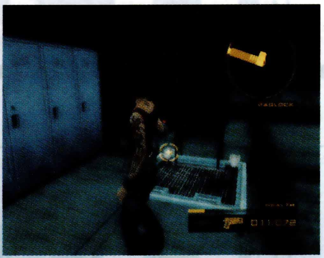
来到铁桥的另一端，引爆挡道的炸弹后发现，炸弹的碎片将旁边的燃料罐打坏，又有不断的火焰喷射出来无法前进。路旁有一个小小的房间，里面的转轮应该就是可以控制火焰的机关，但是无奈门口的控制器已经坏掉，无法将门打开。这里就是第一个必须要用到IRIS的地方。利用IRIS观察有裂缝的墙，会提示你这个墙壁是可以破坏掉的。之后再调查上方已经坏掉的灯台。用枪射击使其断开，利用落下来的重物将墙壁打碎。注意这里一定要先用IRIS观察灯台，有黄颜色的闪亮出现说明有异样，这时再按R1键会有相应的提示，并且之后才可以用枪瞄准目标。相反如果不用IRIS调查，即使你知道那里有问题，也绝对无法用枪瞄准到那个位置。这是本作一个难点，也是游戏设计BT的一个地方。本来很简单的地方，很容易会因为一些细节上的忽略而使玩家卡死在一个地方。

这里并且可以得到红外线标准镜。这是一件非常重要的道具。Leeza会自动将其装备到手枪上。它的好处就是提高了Leeza的射击准确度，体现在实际游戏上的就是射击时完全瞄准的时间会大大缩短，命中率也随之提高。

滑下一个长长梯子后，来到另一个断桥处，桥面上有障碍物的堆积挡住了去路。旁边的栏杆因为已经坏掉，可以抓住边缘慢慢地移动过去（与MGS2中某动作类似……）。来到桥的另一端后左边的路又被堵死。解开小房间门前的电网，在里面可以找到补给和记录点，但是不要急于出去。爬上记录点左边的集装箱，在上面可以找到一个转轮。走出房间右边有一条很窄的小路，贴墙一直走到尽头的独立的小平台上，转动已经装在控制器上的转轮，将另一边挡道的大箱子吊起来，这样就可以通过了。接着会有大批的敌人出现，注意利用障碍物进行躲避，不要贸然前进。一路打下来直到一个可以利用转轮打开的房门前。先到右边的集装箱前面，用IRIS观察箱子上方与吊绳相接的位置，用枪将其打断。这样箱子会落下来。翻过箱子到另一侧可以拿到一些道具。

进入刚才路过的房间，来到里层在下图的位置用IRIS观察会发现地板一处是可以破坏的，用枪攻击上方箱子与吊绳之间的连接处（之前同样需要用IRIS观察），用箱子落下时的冲力将地板砸碎，从缺口中跳入下层的房间。







在这里稍做补给和记录后开始寻找下一个前进的路径。观察地图会发现房间内有一条梯子是通往地下的，用IRIS观察下图中两个很小的机关。全部用枪打坏后，缺口就会出现。顺着梯子爬下去。

利用爆炸的油桶将大风扇破坏后来到最后一个断桥处，用IRIS观察上方吊车与天棚连接的位置，注意这里一共需要用枪破坏两个位置。全部打坏后挡在断桥间的吊车就会落到下面去。

将左边的控制器上的BCDE依次按下，使小灯全部亮起。这样断桥就会自动连接起来。一路消灭阻挠的敌人后，来下一个房间，这里的门是由上层

的控制器所控制的。爬到下图的集装箱上，向前方跳可以抓住上方平台的边缘。慢慢向左边移动再爬上去就可以来到控制器所在的位置。

房门的打开也标志本关的结束。虽然有些琐碎，但是本关在解谜难度上还属于比较简单的。如果大家有信心的话，跟笔者继续一起挑战下面更加BT的关卡。

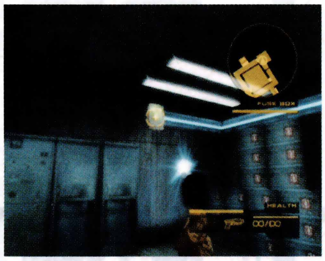
CHAPTER 3

通过长长的走廊时会有毒气，最好吃上兴奋剂(Adrenaline Booster)，这样可以减少伤害。来到广场后需要先消灭一些敌人，找到记录点后下载到地图资料，得到指示下一个目标地点为地下的反应控制室（REACTOR CONTROL ROOM）。首先通过广场右边的房门，在上层找到记录点，调查后可以将广场中心部位的能源炉启动。



回到广场，在二层左边的房间内可以找到能源炉的线路卡，在能源炉的控制台前使用后，整个基地的能源供应就会启动，这样二层右边的门就会被打开。进入房间，乘坐电梯来到控制工厂B1)CONTROL FACILITY B1)。在这里可以找到重要道具——震动波动50000光线枪('SHOCK－WAVE'50000 CHARGE GUN)。用枪将里面的一个油桶打爆，可以将旁边的墙炸开。进入后用IRIS观察下图中的光线控制器，这个只有用光线枪才能够打坏。注意光线枪在使用时要先蓄积能量，而在攻击时要保持举枪一段时间后才能保证所用能源全部释放出去。

将光线控制器打坏后，外面有能量罩保护的门就可以通过了。来到下层这里同样有敌人的重兵把守。进入中间的房间，这里会有一个记录点，而旁



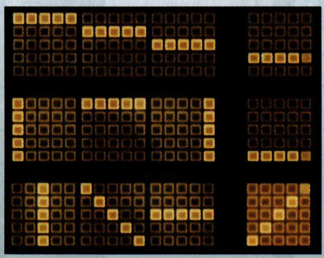


边的控制台因为没有电池而无法使用。用IRIS观察旁边的窗户发现这里的玻璃是可以用枪打碎的。从窗户处跳出去，在右边找到电池。

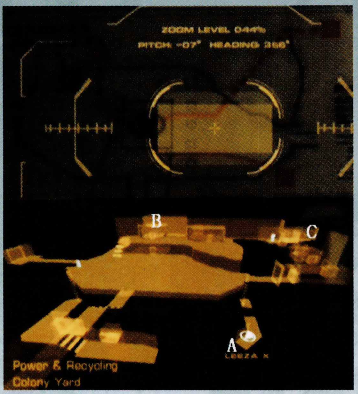
这时可以先到左边去逛逛，那里有一扇门是无法打开的，而在门的上方标有一个奇怪的130V的标志。回到中间的房间，将电池插在控制台上，这是一个电压控制器，将电压控制在130V时，外层左边的门就可以打开了。具体配置数字方法见右图。



这样Leeza总算是来到反应控制室。在这里取得了LV1的解码钥匙卡，与Jack通话后决定下个目标为下层的反应室(REACTOR CHAMBER)。乘坐电梯返回广场，又有大批的敌人出来攻击Laaze。这里要稍微小心点应付，因为敌人的数量很多，而且出现的位置又比较分散，不要只躲在一个



障碍物后面，要多移动，以免背腹御敌。消灭掉全部的敌人后再次通过广场右边的电子门，调查门上标有LV1的房门，这时会自动进入到钥匙卡解码状态。所谓的解码其实就是利用它给出的前三个有一定顺序的图案，玩家来推理出第四个图案。推理的难度会随着钥匙卡的升级而提升。LV1的具体解码图案请见左图。



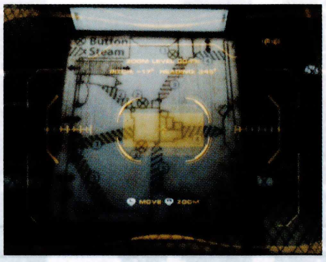
顺利通过后，乘坐里面的电梯来到反应工厂B1（REACTOR FACILITY B1）。Leeza在这里被强大的电流网挡住了去路，通过调查记录点才知道原来需要将这里的三个能源供给站全部打坏才能够使这个电流网消失掉，同时Leeza也找到新武器——炸弹。

通过提示板上的标志（图示中的上半部分），leeza将三个供给站的位置也逐个确定。（图示中下半部分）首先是位置A，从广场右边的房间出来后就可以找到一个通往下面的梯子，跳过一块已经断开的木板后找到第一个供给站。炸弹的使用方法是在装备炸弹的状态下，按R1键+×键进行放置，之后需要用别的枪瞄准进行射击才可以引爆。注意要离远一些，否则会被炸到。位置B的供给站不是很容易找到，先要在下图的位置利用IRIS观察吊在空中的箱子顶端，然后用光线枪将其击落，爬上它才能够登上高台。之后还要用炸弹将大风扇炸开，里面才是我们要找的供给站。

之后不要下来，继续向右走。利用贴墙穿过一条狭窄的小路，来到位置C。用炸弹将大风扇炸开就可以找到最后一个供给站，将它们全部破坏后，反应工厂B1的电网也会因为能源供应的停止而消失。



另外这里利用炸弹还可以取得一个隐藏道具，在下图的位置用炸弹将墙壁炸开就可以获得本作的实际制作公司Amuze的会标，整个游戏中应该一共可以取得5枚这样的道具。但是因为时间等关系，笔者只找到了3枚，不便之处还请大家多多包涵。乘坐电梯回到反应工厂B1，穿过一条狭长的走廊，来到一个布满喷气罐的房间。看下图中控制器和其对应的喷气罐的所在位置。从Leeza进入房间的位置看，可以先到达1和2位置的控制器所在地。按下按钮后，2和左段位置1的喷气就会消失。而因为1的控制器是同时控制两个喷气罐的，所以左下方的1喷气就会因为左端1喷气的消失而打开。这样依次再按下3、5的控制器，就可以使房间内只剩下1和4控制器控制的两个喷气罐。我们的最终目的是可以达到右上方喷气4后面的控制台。这里要先到上方按下1的控制器，然后从右边绕下来，在左下方按下4的控制器。最后从右端喷气4位置的左边爬到箱子上面跃过喷气4（见下图），这样才能够到达右上方的目的地。





另外在左上方的房间内可以取得一把名字叫做“JACK-HAMMER”的手枪。这个一定要拿到，因为它的威力非常大，是在今后的BOSS战中经常要用到的一个强劲武器。

按下控制器后右下方的房门就可以打开，在之前可以先穿过右上方的门，里面的房间有记录点和大补给药。消灭掉几个零星的敌人后再穿过一个由时断时续电网阻拦的通道，终于来到目的地“反应室”。在这里先要调查中间部位的控制台，将能源传输带接到与它相对应的能源罐的方向。



Leeza要做的就是控制摇杆将能源罐逐个地升起并与传输带接通。注意前两个能源罐升起后会有大批的敌人出现，要小心应付。

电力恢复供应后，记录点就可以恢复使用了。从它旁边的门出去，消灭沿途的敌人乘电梯回到广场上，等着玩家的又是一场BOSS战。

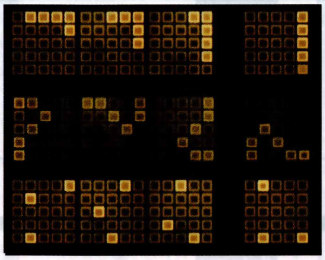
BOSS战心得

与第一个BOSS的打法类似，只不过这次的BOSS好像更抗打了。因为场景相对比较宽阔，更容易玩家进行躲避。所以只要控制好射击和躲避的节奏，战胜他应该不是很困难的事情。前文中曾经提高的大威力手枪“JACK-HAMMER”在这里就可以派上用处了。前面收集来的专用子弹都还给BOSS好了。战胜BOSS后可以在他身边拾到通行卡，从广场左边的门穿过进入下一章。



CHAPTER 4

进入第一个房间，消灭掉几个看守的敌人后，在二层里面的房间内可以取得大补给药和LV2的解码钥匙卡。利用它来开启下面的房门，具体解码图见下。之后进入一个像下水道一样的场景，中间会有一个铁丝网挡住去路。用IRIS观察门锁部位然后用枪射击就可将门打开。进入下面的场景后会遇到敌人机械蜘蛛的袭击。它们虽然本身并没有攻击力，但是却可以扑到Leeza身上然后自爆，是一种颇让人头疼的敌人。结果这些危险的小“动物”后转动转轮将前方的门打开。调查前面的墙发现可以有异样，用炸弹炸开后终于重见光明，但是却有多个敌人在那里守候着Leeza的到来。一定要小心远处有一名使用导弹攻击的敌人。在没有消灭掉其他敌人之前一定不要贸然地从洞中出去。



来到地下后可以看到空中不断传送的箱子，在下图的位置调查墙壁发现后面是空的，用炸弹将其炸开。

这时会冲出许多刚才就遇到的小机械蜘蛛。消灭干净后进入里面。这里又是本章的一大难点，因为通道内有许多的激光束在来回的移动。如果直接过去的话就会受到相当大的伤害。但是因为激光束发射的都是单向的，刚才一直传送着的箱子可以挡住激光。所以只要观察好激光发射的方向，然后跟着箱子在激光射不到的地方走就可以不受伤害的通过。虽然理论上这样，但实际控制起来还是有些难度，尤其最后有两条不同方向的激光束一起运动的时候很难躲避。即使在这里逃过一劫也别先偷笑，接下来要对付的又是成批的小机械蜘蛛。



全部搞定后就可以去找记录点了。稍做调整后观察地图，发现一处非常明显的可以用炸弹破坏的墙壁，炸开通路后进去房间，解决掉一个巨白痴的敌人后从他身上得到电池，将电池装到房间中间柱子上的电池箱中，就可以使火车开动。注意外面的护栏上有左、右两个小门，在火车车厢之间空隙处经过小门的时候将电池拿下来，这样就可以穿过小门来到另一端，先穿过左边的小门，爬上平台调查控制台，将上面的箱子移走。回来后再穿过右边的小门结束本章。



CHAPTER 5

消灭掉房间内的敌人后，找到记录点并且到几个可以进入的房间进行一下补给。之后就要开始我们本章漫长而又烦琐的攻关之旅。用手中仅有的一块电池装在电梯旁边的电池箱中，这样电梯就可以使用了。通过电梯下行到锅炉房B1（FURNACE B1）。爬上梯子在一个高台上的电池箱中取得一块电池，这个电池是为中间铁桥的控制器供电的，不过暂时不要去管这些了，电池先拿来用用。旁边的地方可以贴墙走过去，但是因为有一个大锅炉挡在中间而无法通过。原路返回，乘坐电梯回到最开始的房间。将刚才安在电梯电池箱上的电池拿下来。将得到的两个电池分别安放到房间内另外的两个电池箱内，这里面一个是控制集装箱的传送的，而另一个是控制大门的开关的。进入大门后利用移动的集装箱躲避激光束的扫射，然后进入下一个场景。



消灭掉一批敌人后找到这个房间的记录点，同时调查一个控制台得到信息要制造出武器需要三个步骤，下面就要去逐一完成。这时先进入旁边二层的房间，经过一条充满毒气的走廊后，进入里面的房间，消灭敌人后调查控制台。依次输入ACDE全部的灯都亮起后电梯就会被激活。原路返回，进入另一个大门，这时会来到一个巨大的电梯前，周围一共有三个房间，分别标有“A”“B”“C”三个字母。但是它们都因为要用电池为电子门供电而暂时无法进入。乘电梯来到上层，消灭掉周围的敌人后，将两端的吊桥放下，在一个通道内充满毒气的尽头房间中找到一个电池。记得在出来时将电池放在门旁边的电池箱一次，这样通道中的毒气就会散去，但是走的时候还要记得将电池带走。乘电梯回来，利用电池先进入门上标有A的房间。房间内一共有两个标号分别为“1”和“2”的模板制造机，到下图中标示的位



置启动2号机器，同时取得启动2号机器的软件。来到2号机器的控制台前，这里要按照旁边的屏幕所给出的模具图案进行绘图，需要依次的将位置坐标输入到电脑中并且组成所需要的图案，具体输入坐标的顺序为：“F1 F3 G3 G4 H4 H5 F5 F9 D9 D8 B8 B7 C7 C6 D6 D1”。完成后切割好的金属材料将会被运往下一个场所，这也是完成武器制造的第一步。

接下来是B房间，在下层可以拾到化学药剂A，找到后从梯子爬到上层，按照下图的路线前进。这样就可

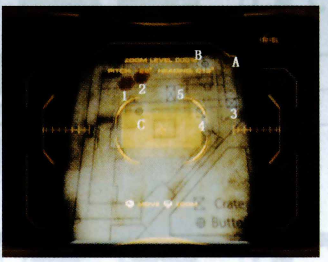


以绕到巨大的圆柱形的建筑物的里面，并且可以找到化学药剂B。回到房间右上方二层的控制台前，将两种化学药剂融合，这样就完成了制造武器的第二步。



另外在本房间还能够找到房间A中1号模板制造机的软件，如果回到A房间运行制造机将坐标输入正确，机器就会为Leeza制造一个名为‘BLOW-OUT’的轻型机关枪。非常实用的武器。具体的坐标输入顺序见下：“B3 C3 C2 H2 H5 E5 E6 D6 D8 B8”。

回到电梯大厅后将B门的电池拿下来，进入C门。在这里又需要玩家去解谜，请大家看下面的C房间的正面俯视图。

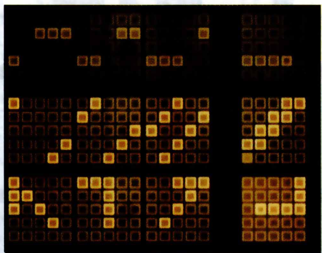


图中的圆圈表示的是控制台，而方块则是集装箱。其中控制台A控制的是1和2的起落，假如1是升起状态的，而2则必然是落下。其它的也是同理。B控制的是3和4。而C只控制5一个集装箱。首先来到A控制台，按下开关将2升起1落下。这样就可以从2升起的空当来到B控制台处，利用B控制台将3升起4落下，这样又可以用3升起的空当来到C控制台处。利用C控制台将5升起，这样就打通了中间的一条通道。回到B控制台将4升起3落下，因为5和4全部被升起。这样就可以进入原来无法进入的中间三角区域了。在这里取得道具Navigation Unit，将其插在二层一个拐角尽头的破机器中，屏幕上会显示出204三个数字。回到另外一个主控制台前，将204输入进去。但这里并不是直接输入数字，而是A到G七个字母分别代表数字“8”的七个位置。虽然是变了法来蒙玩家，但是还是很容易就可以输入进去。成功后传送带开始运行，这样就完成了制造武器所有步骤。

回到大厅，终于可以完成兵器的制造了，原来是一颗导弹。此时导弹已经被运到了锅炉房B1。乘坐电梯赶到那里，用IRIS观察导弹，可以得到密码。



将电池安放到墙角的电池箱中，启动控制台输入刚才得到的密码，这样右边的房门就会被打开。再次来到本章初期来到的场所，穿过铁桥后，在对面的房间里得到LV3解码钥匙卡。回到刚才的房间，用这个钥匙卡打开另一个需要这个才能打开的大门。具体解码图案见下：



进入里面的房间，找到电压控制器，从刚才从锅炉表面上得知的“150V”可知，要将电压调到150V。这样一直挡道的锅炉终于可以撤下去了。

再次回到锅炉房，贴墙移动到另一端的平台上，将剩下的电池安放到高台上空着的电池箱中。一直无法使用的铁桥的控制台终于复原了。做好一切准备后，调查铁桥控制台。将桥转动90度，这样就可以向目的地前进了。接下来的将是BOSS战。

BOSS战心得

终于来了个稍微像样点的BOSS了，难度较之前的BOSS战有了很大的提高。Che她的攻击方式并不是很复杂。主要是需要躲避她近身的火棒攻击还有控制火焰。偶尔她也会扔一些炸弹出来，但是并不常见，威力也很有限。虽然Che的攻击并不是有很大威胁。但是因为



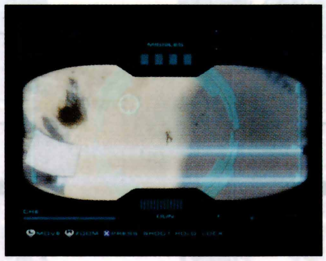
正面无法攻击到她而显得非常被动，只有绕到她的背后才可以攻击她。因为她都是用右手向左挥动着火棒，按照格斗游戏中闪避“半回旋技”的方法，=。=也向右边滚动，躲开的几率比较大。而且还有可能绕到她的身后攻击到她。武器方面还是建议使用高攻击力的“JACK-HAMMER”。如果射得准的话，4、5枪就可以搞定。

CHAPTER 6

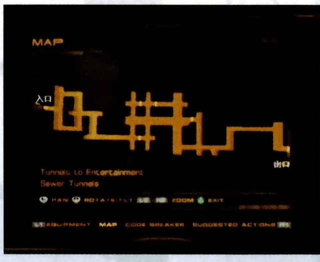
玩家第一次可以控制Jack进行游戏。玩惯了Leeza突然使用Jack才发觉后者的老道。射击时的命中率要比Leeza高出一大截。而且动作也相当的稳健实用，一点不拖泥带水。只不过本章实在是有些过短了，而且基本没有什么解谜要素，为了节约篇幅，笔者就不做过多的介绍了，大家权当是用这关练练手吧。

CHAPTER 7

一开始就要掩护Che通过一块布满电网的区域。Leeza要用高台上的机枪阻止企图靠近并伤害Che的小机械蜘蛛。这里还算是有点难度的，首先就要控制好机枪瞄准镜内的可视范围，既不能太大也不能太小。大了的话很难准确的攻击到目标，小了就无法预先判断好蜘蛛的位置。在攻击时应该有一定的提前量，毕竟距离比较远，这样才能有比较高的命中率。当按住攻击键的时候可以锁定目标发射导弹攻击，比较适合当小蜘蛛离CHE比较远的时候使用，而且可以一次锁定多个目标。当保护Che安全通过后，电网的供电装置就会被她破坏掉，这样Leeza就可以比较安全的通过了。



虽然没有了电网的阻挠，但是成群出现的小机械蜘蛛却没有因此而减少。注意不要冲得太快，将敌人一点一点地引出来消灭掉。只要不是被围攻就不会有生命危险。到达目标门后可以找到一个记录点，从梯子处下行后再次来到下水道。这里因为无法显示地图而形成了一个小的迷宫。并且又有一种中型的机械蜘蛛出现。虽然它要比小型的蜘蛛更耐打，而且还会自动防御。但是因为并不会自爆而显得威胁小得多。这里因为消灭敌人也不会掉子弹了所以弹药的数量显得非常的紧张。一定要节约使用。具体的地图请见下图：

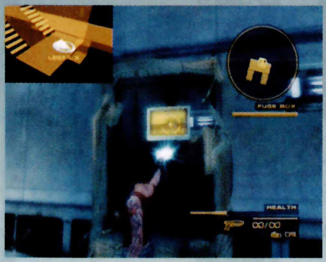


当到达一处有裂缝的墙壁时，用炸弹打开通路就可以继续前进。来到下面的房间后又会受到中型蜘蛛的袭击。当将从洞中冲出来的蜘蛛消灭后，进入里面转动转轮将远处高台上的一个门打开。之后需要利用IRIS观察一个悬空的梯子，上面有一处很小的机关，只要用枪射击，梯子就可以落下来。登上高台后进入房门继续前进。在一个房间内Leeza不小心落到了下层，重新绕行回到房间后利用光线枪射击门两旁的光线感应器。将衔接房间两边的桥梁再次连接好，穿过房间结束本章。

CHAPTER 8

因为正门有不明的电网阻挠，无法进入所以只要先从两旁的侧门下手。在下图的位置用炸弹将墙炸开，用光线枪将里面的控制器打坏，这样左边的门前的电网就会撤掉。

进入后在一个走廊内要与数量众多的敌人战斗，看好机会扔一颗手雷会



有比较好的效果。消灭掉敌人后用光线枪射击墙上的控制器，这样尽头门前的电网就会解除，但是地面上会出现激光束，爬上旁边的箱子就可以躲过激光束的“扫荡”。

当来到一个美国西部风情的场景时，会被一个没有电网的门挡住。而在门对面场景的另一端，有一个大型的赌博机，利用摇杆将图案对成与刚才的门上方的图案一致，门前的电网就会撤去。

当进入一个矩形四面有门的房间后，发现只有右前方一个门可以通过。进入后会触发一个小BOSS战，注意BOSS的子弹落到地面上时会有一个范围的伤害。因为这个伤害很大，一定不要与他正面进行硬拼。可以利用周围障碍物与他打游击战。跑到他背后放冷枪。看到他有攻击的动作马上就跑掉。只要别太心急，一枪一枪的稳稳地打就一定可以战胜他。最后可以在他的身上得到LV4的解码钥匙卡。回到刚才的矩形房间，用钥匙卡打开惟一一个LV4的门。

具体解码图案见下：



进入房间后，这里同样也只有正对面的门可以进入。来到下一个场景这里有三道激光网，看似不可能通过，其实仔细观察就可以找到其中的规律，因为每道激光网都是由上下移动和左右移动的两条激光束来组成的。它们的移动速度并不相同，如果使Leeza站在墙壁的左端或右端的话总有那么一、两次机会两条激光会空出一个可以通过的空间，只要可以抓住机会就可以通过。

之后Leeza来到一个太空装扮的房间，消灭掉敌人后右边一排控制器就被恢复了电力。这里要从若干个控制器中选择一个正确的，如果选错了就会有炮台从地面的孔中冒出来攻击Leeza。正确的选择应该是从右边数第二个控制器，这样会从二层平台落下一个梯子。爬上梯子来到二楼。经过电视控制室(TV CONTROL ROOM)门前时，会发现这里同样有一个大型的赌博机，是用来控制电视控制室门的机关。但是因为没有电力供应暂时无法使用。来到下面地图中所在的房间，找到打开电力供应的方法。



调查中心位置的控制台，在4×4的方格中会随机给出16个图标。只要找出其中三个相同的图标就可以通过，这里因为完全是随机的，所以只有一个一个去试去记才有可能找到。

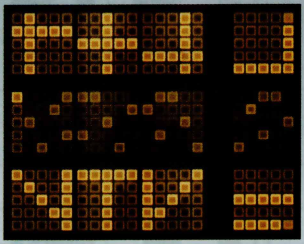
按照电视控制室门上的提示将大型赌博机转到相同的图案，进入房间后在中心位置可以得到对应IRIS的软件，装载后就可以具有红外线感应功能。切换方法是按R3键。从控制室出来后，乘坐另一侧的电梯返回一层。在这里利用炸弹将A处的墙炸开（标志见下图），打开红外线感应器就可以看到隐藏的光线控制器，利用光线枪打坏后B处的挡板就会打开，里面是一个控制着隔壁C处房门的大型赌博机。按照房门上的图案全部选中后，从C处的门进入里面。



（另外这里利用相同的方法打开另一处的挡板，在里面可以找到一个Amuze的会标。）

来到一个风格迥异的房间后，利用IRIS调查石像会给予主角一条提示性的话。观察窗户上的图案，6个图案分别对应着房间内的6幅油画。太阳表示的画中描绘白天的那幅，月亮则相反。按照提示的位置将油画翻转到相应的状态，中间的石像就会移动，在它的下面找到LV5的解码钥匙卡。

大家还应该记得本章初期时在建筑物外的正门进入时，因为电网拦阻而无法通过。现在从建筑物里面来到那个与正门相连的通道。戴上热能感应器就可以看到与之前遇到的类似的激光网，只不过这次变为了4道。穿过后就可以来到建筑物的外面，同样是要戴上热能感应器在下图位置找到右边门外电网的控制器，破坏掉后就可以从此门通过。



但是因为要用到LV5的钥匙卡，又要进行解码，具体图案见右图。完成剧情后，再次回到电视控制室，迎来下一个BOSS战。

BOSS战心得

从这里开始游戏的BOSS战难度开始大幅度地提升。对于这个BOSS首先要了解他的移动和攻击方式。初期的BOSS行动比较规律化，主要是要注意不要被他快速的移动而碰到。每隔一段时间他就会变出一些替身排成“三角形”的队列来攻击主角。这是惟一可以攻击到他的机会。注意观察右上方的小雷达，当发现他停下来准备排出这样的队形来攻击时，马上绕到“三角形”的旁边去。用威力较大的枪锁定好目标进行攻击。当BOSS受到一定攻击后就会排出“一字形”的替身队列，这时要注意躲避他的激光攻击，躲避完后还要小心他的替身冲过来的攻击。BOSS会随着血越来越少而速度变快，后期时他会放出多组替身一起来击Leeza。这个时候要做的就是等待机会，直到他再次放出“三角形”队列的替身才有机会。总之这是一场极需要耐心的战斗。

CHAPTER 9

又是Jack的独占关卡。非常短只有几处战斗的场景。BOSS战也非常简单，这里就不做过多介绍了。



CHAPTER 10

Leeza虽然战胜了变态的电视台的台长，但是对方似乎根本没有将Leeza放在眼里。很容易的就将Leeza制服并且囚禁在牢房中。醒来的Leeza发现牢房的门已经打开，在两个隔壁的房间内拿回了基本装备和IRIS后，接下来的她将迎来变态台长为她设好的三重考题，只有Leeza可以突围才有机会再度获得自由。

●第一关：

踏上闪亮的机关后，场景中就会升起7×7根彩棒，这些彩棒之间大部分有风墙阻隔，只有少数是可以通过的，而风墙是必须挨近才能够发现的，要在规定的时间找到一条可以通往对面大门的路径，如果失败了就只有重头再来。

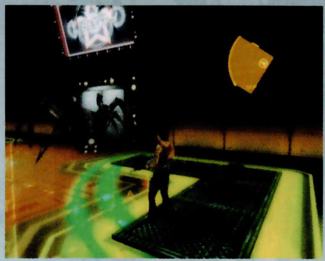
●第二关：

场景中有若干块地板，它们会随着时间的进行而不断地变化。颜色由浅到深直到变为电网。如果踏到电网就会受到伤害，而在行动时要观察周围地板的颜色，预判下一次颜色变化时哪些会变成电网。在这个过程中要不断地寻找四个角落中下一个放蓝光的机关并踏上，同时还要小心有一直追逐着Leeza的激光束。

●第三关：

一共要和四组由弱到强的敌人进行战斗，每组四个人，并且每次都会出现在场景的四个角落中。当全部战胜后对方会放出一台大型的机



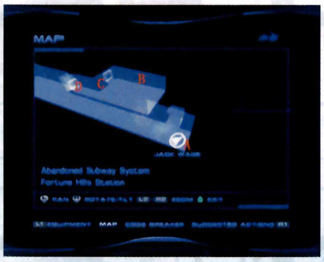


械蜘蛛攻击Leeza。注意蜘蛛的弱点在其“臀部”。与其战斗时不要急于进攻，耐心的和它绕圈子，直到对方先行攻击再绕到它的正后方进行攻击。蜘蛛的血比较少，应该很容易对付。虽然Leeza历尽千辛万苦完成了全部的难关，但是变态的台长还是没有按照约定放她出去，继续将她囚禁起来。而另一方面Jack为了营救Leeza而在做着最后的准备。



CHAPTER 11

现在的操作角色变成了Jack，还好不像之前那样只是出来练练手，给后辈们做示范了。这次终于玩真的了。从一个长长梯子滑下后，在一个地下火车站的月台前，发现这里的电力供应已经中断。从月台下去向狭长的隧道里前进，在里面可以找到转轮和能源棒，利用转轮打开路旁的房门可以在里面找到电线。回到月台上用枪将一个门锁打坏，进入里面将能源棒插在能源炉上，这样火车站就恢复了电力。用电线将火车车门旁的开关连好，进入火车从另一面出来，进入对面的隧道。观察地图用炸弹炸开一面空墙，进去后用枪打坏一个门锁。用光线枪射击里面墙上的光线感应器。这样对面通道的门就会被打开。注意这里是有时间限制的，将机关打开后就要马上赶到通道内才行。再经过一条长长的梯子，来到下层的房间这里要连续通过三个有激光束的房间。前两个房间都需要依靠中间的石柱作为障碍躲过激光通过。最后一房间内没有了石柱，但是观察地图可以用炸弹炸开一个中空的墙壁，在里面找到转轮。在旁边的位置使用转轮就可以升起石柱。但是注意这里也是有时间限制的，一定时间过后石柱就会自动地沉下去，所以一定要抓紧时间通过。



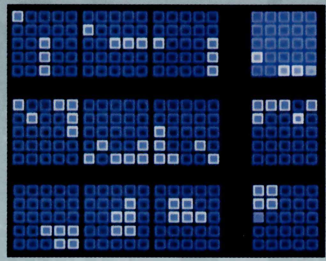
再次滑下一条梯子，这里同样是一个火车站。小心有两个天棚上突然出现的机枪台。爬上月台会发现一个需要同时解开四处机关才可以通过的房门，打开热能感应器，在下图的四个位置中分别可以找到光线感应器，用光线枪打中，就可以将门打开。进入里面，本章结束。

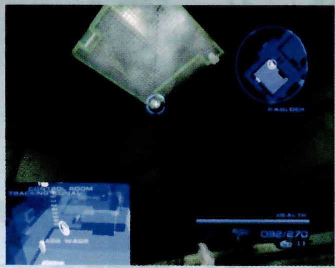


CHAPTER 12

经过一个安有电网的通道后，来到一个左右各有电梯的大厅。进入正前方的大门。一直来到办公室中找到记录点，并且还可以在房间内找到“研究备忘录A”。可是因为前进的门被电网阻隔，只好回到大厅中从右边的电梯来到下层化学研究所的右半部分，因为左边的电梯需要LV6的解码钥匙卡才能打开。消灭这里的敌人后，在记录点处可以下载到全地图。之后Jack进入惟一可以进入的房间。在里面的一个罐形容器内走出一个似人似怪的生物，它会主动攻击Jack，而且拥有着非凡的攻击力和防御力。打死了这个恶心的怪兽后，Jack在房间内找到了LV6的解码钥匙卡。现在回到大厅，进入左边的电梯。钥匙卡的解码图见图：

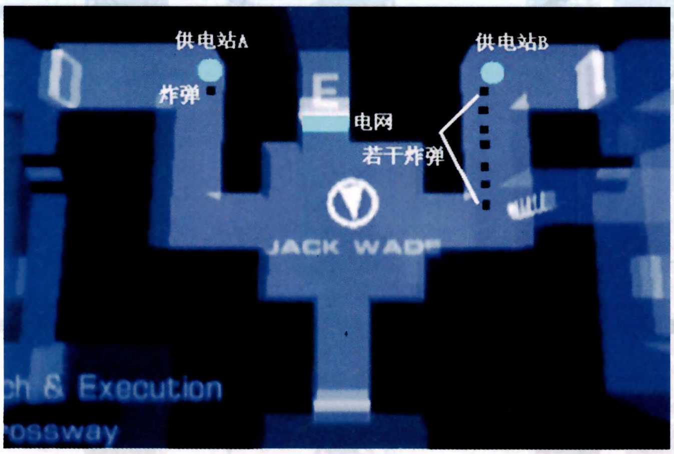
来到左半部分的化学研究所，在一个有敌人的房间内可以找到Amuze的会标。而Jack在另外的一个房间却意外地再次遇到了曾经帮助过Leeza的Che。但是此时的Che已经被折磨得面目全非，甚至生不如死。在Che的要求下，她用Jack的爱枪自尽了。先不要离开这个房间。做好记录后，在下图的位置，用枪射击





铁丝网的两个机关，使铁丝网松开梯子可以落下来。

通过排气管道，Jack来到化学研究所的中心位置。穿过房间Jack透过巨大的防弹玻璃看到对方房间中被困的神志不清的Leeza。为了能够救出Leeza，Jack必须继续前进。回到刚才的房间。对面的电梯被一道电网给拦截下来，这里必须同时引爆两旁的供电站才能使电网消失。但是因为供电站总是可以在很短的时间内自动修复，所以必须在最短的时间内同时引爆两个供电站才可以进入到电网里面。这里笔者推荐一种方法，具体先见下面图示：



如图，供电站与电网的位置都已经标示出来。首先要了解，要想进入电网就必须要尽可能的使炸弹晚些爆炸，而在炸弹爆炸的时候Jack又要尽量跑到离电网比较近的位置。笔者推荐的方法是在一侧的供电站前安放一排炸弹。在供电站的底下必须安放，剩下的炸弹之间的距离需要玩家自己去掌握。因为同一个场景内可安放的炸弹数目是有限的。如果放得太密的话，就无法将炸弹一直排到中心位置可以用枪打到的地方了。用这个连锁爆炸的好处就是可以最大限度地延缓从引爆炸弹到供电站被炸的这段时间。而另一侧的供电站，因为炸弹的数目有限，只能安放一枚。好了！准备工作做好后就是如何去引爆它们了。首先回到中心位置。如图，在尽量偏左的位置，只要保证可以用枪打到右边的最后一枚炸弹即可。先用枪射击炸弹，然后跑到左边，向左边供电站的炸弹位置扔手雷。扔完之后马上向中间位置的电网跑。如果不出意外的话应该可以在电网全部消失的时候进入电网内部。这里为什么要在左边使用手雷引爆炸弹呢？主要的原来还是为了延缓供电站被引爆的时间，这里如果直接用枪打的话就来不及赶回来，而之所以要先引爆右边的炸弹串后用手雷引爆左边的炸弹，还是因为在延迟时间上，前者要多于后者，这样就可以基本保证两者的同时爆炸。电网也就会基本同时消失了。

乘电梯回到上层，这里正是本章初期大厅进入的办公室的隔壁。找到记录点后门上的电网就会撤去。而隔壁房间中一个书架移动了位置，在里面找到了“研究备忘录B”。现在可以先到化学研究所右半部分，原来进不去的门已经都可以进入了。不过并没有什么特殊的道具。

一切准备就绪后就从化学研究所左半部分来到一个有两个机关控制的大门。利用之前得到的“研究备忘录”打开大门。乘电梯下行到动物园，

准备进行BOSS战。

BOSS战心得

这也是颇难缠的BOSS。因为它有一个保护罩，直接的攻击是无法伤害到他的。所以要想打败他首先就要先将他的保护罩除掉。其实他的保护罩的能量全部来自于房间内四个角落的激光发射器。如果可以让它们停止工作，就可以攻击到他了。同时用光线枪攻击BOSS还可以让他短时间内无法行动和做出攻击。这是一个非常好的牵制手段。在这段时间里就要抓紧时间用光线枪去射击画面四个角落的发射器。只要攻击有光发出的就可以。当BOSS的保护罩除去后，他会自动隐形，需要打开红外线感应器才能找到并攻击到他。这个时候要注意多出来的怪物敌人。它们的攻击力和速度都很高。随着BOSS的HP减少，需要射击的激光发射器越来越多，而BOSS召出来的怪物也越来越多，这同样是一场非常艰苦的战斗，能否顺利通过还看玩家们的造诣了。



CHAPTER FINAL

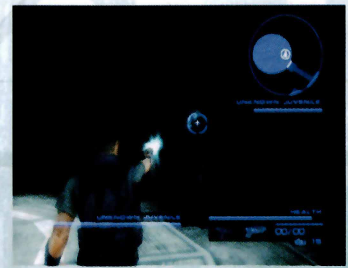
虽然是最终章，但是本章的难度并不是很大。而且场景结构也是比较简单。难点主要是集中在以下的四点：

★关于IQ测试题：

本作中最为BT的一个谜题设计，如果是玩家对英文一窍不通的话，这个IQ测试题就真的只有蒙的份了。而且这其中选择题并不是很多，还有如排序，构图等等。虽然题目的数量并不是很多，但是如果看不懂谜面仅仅靠蒙是很难得到答案的。这里笔者也无能为力。毕竟题目是随机出的。只好依靠各位玩家的英文水平和IQ了。只要总分达到130以上就可以过关。但是这里过了也先别乐。因为马上要对付的就是两只大型机械蜘蛛。在本章后期经常会出现同时对付两只蜘蛛的情形。与它们战斗的中心思想就是一定要先集中消灭一只，如果只剩下一只的情况下就非常好办了。打死两只蜘蛛后得到两个能源球，放在大门的两侧就可以进入了。

★关于“父子之战”：

作为本游戏的最强BOSS，许多玩家都会对这个会自己加血的机器人束手无策。其实这个BOSS只要掌握方法还是相当容易对付。首先要明确的就是在没有破坏掉它的自动恢复功能前不要去过多的与它纠缠，那样只能起到反作用。因为你越攻击它，它加血的次数就会越多。BOSS的自动恢复炉在它的背部，但是不要妄想绕到它后面去攻击，那是行不通的。惟一的办法就是引诱BOSS发射炸弹。只要远距离打它一枪即可，它马上就会在主角的周围扔下3颗炸弹。这时候要马上停止锁定BOSS，改成锁定炸弹。等BOSS走进炸弹的时候引爆它。如果成功的话BOSS就会被自己扔的炸弹爆炸给定住。抓住这个机会绕到BOSS的背后，用光线枪去攻击它的恢复炉。破坏掉后就可以随心所欲的攻击了，此时它是无法自动恢复了。BOSS受到一定攻击后就会到一个装置下面修复恢复炉，在修复的时候它还能够慢慢的加血，很无耻的说。一定要用光线枪尽快地把那个装置打坏。此时虽然BOSS不再加血了但是恢复炉却被修好。下面就重复前面的方法再次破坏他的恢复炉，再攻击。大概三次就可彻底打败它。



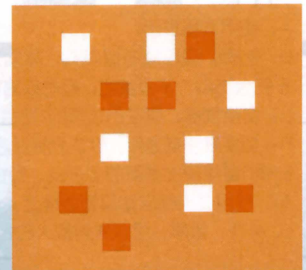
★关于最后BOSS前的方格阵：

这其实也是一个比较简单的谜题，要想打开旁边的两扇门取得能源球就必须一次踩中一样颜色的踏板。下图就是“红”“白”两种颜色踏板的分布图。只要按照这个去踩就不会引出小蜘蛛了。



★关于最终BOSS：

万万没想到最终BOSS竟然是如此的不堪一击。打法也非常的简单。先用普通武器打掉电脑周围的护板。当四面全部打掉后就会露出中间的核心部分，再用光线枪打。直到旋转着的控制台停下来。在控制台那里输入密码。其实就是按照电脑给出提示依次输入即可。时间上非常充裕，不用担心会来不及输入，但是每输入一个密码就会减少一个操作台，也就相当于减少一个挡板。这就会为躲避激光带来不利，不过上层的激光只要蹲下就可躲过，更何况我们还有恢复剂和兴奋剂呢。最后能使的就全使上吧。终于万恶之首在Leeza的一声枪响下彻底结束了……



打完这款游戏的第一个感觉就是爽，接踵而来的就是累！真的是太累了！游戏玩得累！攻略做得累！不过游戏的超高素质却是无庸置疑的。很遗憾攻略中对剧情基本没有什么涉及。其实本作的剧本写得也相当的出色。绝对不逊于一般的好莱坞大片。但是鉴于篇幅有限实在是无能为力。希望下次有机会将小说攻略也献给广大的读者大人……以上，全攻略完！ □文/GUGU 编排/宇部



本作是近期GBA上不可多得的RPG佳品，128M的大容量保证了优秀的内容和华丽的画面，还得以加入了动人的语音。作为《召唤之夜》系列的"外传"性质的《铸剑物语，，铸剑自然是主题，召唤当然也必不可少。本系列的战斗模式类似于NAMCO的《传说》系列，可以手动操作角色进行攻击，而今作的操作变得更为流畅，新增加的"变身"和武器必杀技的设定，也使战斗更具魄力和震撼力，再加上丰富多彩的武器锻造和道具作成系统，被FAMI通评为34分的金殿堂级看来还是名副其实的。无论是《召唤之夜》系列的FANS，还是从未接触过的玩家，都拿起你的GBA，跟随我一起进入召唤之夜的世界，向着"传说的锻冶师"的目标前进吧。

■文/Kenyo　编排/宇部

召唤之夜·铸剑物语2

サモンナイト クラフトソード物語2

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2004.8.20
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

基本操作

1.A键对话，在地图画面可用铁锤和武器敲碎路障。

2.按住B键加速奔跑。也可以在设定画面改为一直奔跑的状态，按住B键就是普通走路。

3.迷宫内的地图画面或状态画面时，按L或R键可以在铁锤和已装备的武器间切换，铁锤可以敲坏木桶和木箱。特定的障碍物必须使用武器才能破坏。剑可割草，斧可砍枯木，枪可取得树上的果实，拳套可推动岩石，钻头可破坏墙壁。

4.START键进入菜单画面，在地图画面按SELECT键和守护兽对话，可获取要去何处或要干什么之类的情报。

战斗系统

画面上方是敌人的HP槽，下方第1条槽是主角的HP，再下面是武器的DUR槽，后边的宝石是道具和魔法的使用次数。在一次战斗中，最多可用6次道具和魔法。到达战斗场地的边缘时会出现逃跑槽，若是加速状态的话会加快逃跑速度。



←，→：移动，连续按2次可以加速。

↑：跳跃，可配合←和→进行斜跳。

↓：配合A键可做出武器的另一种攻击方式。连续2次↓可以向后小跳躲避敌人攻击。

A：使用武器攻击。

B：防御，使用魔法或道具，需预先装备。防御时出现"ガード"的字样属于完全防御，不会减血，但必须对按键的时机把握准确才行。

L：切换武器，可在已装备的3把武器中切换。

R：切换魔法或道具，默认光标在盾牌上。按R可以切换到后面的剑图标，此时按B键可使出武器的必杀技，但会消费一定量的DUR。后边4个是魔法或道具，使用后光标自动回到盾牌上。

START：暂停，可以看到敌人的名字。

锻冶系统

★**制作**——将武器的元素与材料锻造成武器，一些武器需要配合特定的材料才可锻造出来，想提升锻冶师的级别只能通过制作来增加经验。

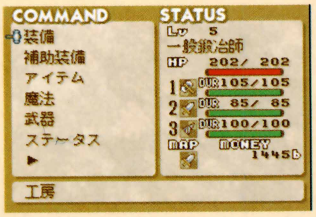
★**强化**——完成的武器最多可以加入3个相同或不同的材料强化成更为高级的武器，能够增加新必杀技和特殊技能，不过未达到必要的锻冶师级别是无法进行高级强化的。

★**解体**——武器解体变为元素状态，锻造或强化时加入的合成道具会丧失。解体的元素会继承原来武器各项数值的部分能力值（负值不继承），锻冶师级别越高，继承的能力值就越多。

★**修理**——修理武器，使DUR值回复。

菜单介绍

★**装备**——最多可以装备3种武器，进入装备画面后，ATK=攻击力，DEF=防御力，AGL=速度，DUR=武器耐久度（武器的HP，战斗中攻击敌人或是防御敌人的攻击时此项数值都会下降，到0武器就坏掉了），TEC=熟练度（熟练度增加可提升必杀一击的出现几率，通常是普通攻击的2～3倍伤害，而且耐久度消耗会变慢，完全防御的准确性也会提升）



★**辅助装备**——守护兽可装备魔法和道具以便战斗时使用，魔法后面的数字是使用次数，会随着守护兽的LV提升而增加。

★**アイテム**——显示持有的道具，黑色字体的可直接使用，灰色字体的大多数是材料或饰品。

★**魔法**——查看守护兽所习得的魔法。

★**武器**——查看持有的武器。

★**ステータス**——查看当前的状态，与装备的画面差不多，多了LV、HP、EXP、NEXT的显示而已。

★**贵重品**——剧情道具和交换用的特殊道具，不能使用。

★**秘传**——查看所有武器的图鉴。

★**召唤兽图鉴**——查看所有召唤兽的图鉴，L或R键可以看详细资料，包括掉落的道具，得到的经验以及金钱。

★**コンフィグ**——设定参数。

武器解析

●**剑**　今作的剑做了大幅弱化，能力值中规中矩，攻击范围变小，因此很容易受到敌人攻击，要注意防御。不过还可以使用一些属性辅助魔法弥补其不足。直接按A可使出3连斩，攻击完后会有较短的硬直时间。特技强化上，建议与クリティカル或スピードアップ搭配。↑+A可使出另一种3连斩，但威力相对较小。↓+A可使出平刺，攻击范围要稍远一些，但硬直时间较长。

●**斧**　拥有高攻击力、高防御力和高耐久度，但会严重降低速度。与持有武器的对手作战时首选的武器。为了消耗对手武器的耐久度，一般都是使用无赖防御法的，因此特技强化方面建议选用DURヒール、强DURヒール或是DURガード。直接按A可使出2连斩，攻击完后会有较长的硬直时间。↑+A可使出另一种2连斩。↓+A可蓄力向上挥斧，能攻击复数的敌人。

●**枪**　攻击范围最远，也是最好用的武器，但每次攻击完后会有较长的硬直时间。具有贯通能力可以攻击复数的敌人，通常不等敌人靠近就能结束战斗，属于初级者也能很容易上手的武器。特技强化方面，可以考虑DURヒール或强DURヒール与麻痹攻击的搭配，不让敌人近身。↓+A可向上斜劈攻击空中的敌人，↑+A可使出回转2连斩，能够打到周围以及空中的敌人。

●拳套　攻击范围最短，防御力和耐久度也不高，但胜在攻击速度快，因此特技强化方面建议选用スピードアップ或AGLアップ，用“风大攻击效果”增大攻击范围也很不错。直接按A可使出5连击，↓+A可打晕一些体型小小的敌人，↑+A可使出另一种5连击。

●钻头　拥有高攻击力和高耐久度，但耐久度消耗很快，最大的优点是能够对敌人进行较大伤害的多重连击，而且具有贯通能力，可以攻击复数的敌人。如果你喜欢攻击时看到一堆数字冒出来，不妨考虑使用这种武器。↑+A可攻击头上的敌人，↓+A按住后可以造成10连击。

序章

今作的故事发生在“圣地リィンバウム”某处峭崖上的一个小村庄里，我们的主角エッジ幻想着一定要成为一名伟大的锻冶师，正想得入神之时，不知不觉走近了悬崖的边缘，一脚踏空，眼看就掉到深渊里了，幸好同行的朋友リョウガ眼明手快，才把他从地狱之门拉了回来。调整状态后跟随リョウガ向上走。

上方突然传来异样的响声，二人于是上前查看。此时会弹出4个选项，选“机械兵士”会出现イゲゼルド，选“鬼の子”会出现レキ，选“恶魔”会出现ディナ，选“兽人”就会出现アーノ。这就是选择跟随你一起战斗的守护兽了，视个人喜好决定吧。我选了恶魔ディナ，她其实是恶魔与天使二位一体的角色，非常有趣。不仅守护兽是这样，主角也可以通过使用特定道具进行变身呢，后文会详细解说的。





此时从守护兽ディナ旁边猛地跳出一只奇怪的兔子扑向エッジ，幸好エッジ随身还带有一把铁锤。这是第一场战斗，可先熟悉一下攻击、加速、跳跃、防御等等基本战斗操作。这兔子弱得可以，动作迟钝，三两下就敲死它了，得到道具Fエイド。胜利后带着守护兽火速返回村庄找到师父ベルグ，到地下室一番谈话之后，被告知到村子北部的广场参加守护兽的认可宣誓仪式。

仪式结束后返回师父家里，师父开始向エッジ详细解释锻冶武器和作成道具的方法，并且给了剑的元素和铁矿石。将这2种材料放入炼炉就可以锻造出01剑“アマターナイフ”，这样主角的冒险就正式开始了（进入床里按A键可回复HP，右下角的闪光剑状物是记录点）。

◆夜会话：此时只能与守卫兽谈心，随着剧情的发展，以后还可以选择不同的场所与其他人物谈心。

◆特别事件：仪式结束后去道具店与店员对话可以得到道具“思い出日记”，作用是可随时存档1次。

第1章

出发前先到家里2楼的桌子处取200b，然后按照约定，到村子南部的リョウガ家，二人决定再次前往ゴウラの门。

到达ゴウラの门之后，突然一个看似反派角色的家伙ゲード抓住了ディナ作为人质，并要挟二人带领他进入遗迹。进入封印之间后，ゲード居然要解除凶恶的召唤兽ゴウラ的封印，并召唤出キャタン攻击エッジ，这一战正好用来试试刚打造出的短剑，没什么难度，多用剑的3连斩就可以了。胜利后リョウガ突然变身，并念动咒语解除了ゴウラ的封印。当师父闻讯赶来，一切已太迟了，リョウガ强大的气劲不仅把师父震昏了，连エッジ携带的短剑也震碎了，一向视师父为亲生父亲的エッジ在悲痛之下，开始华丽地变身，接着是一段开场OPENNING……

醒来时已躺在家里，先去2楼探望一下师父，幸好也只受了轻伤，但暂时不能到处走动了。师父告诉エッジ由于他体内的サモナイト石与ゴウラ的力量相互反应才会变身，是魔刃使的象征。ゴウラ突破结界只是时间问题，现在必须尽快寻找具有“魔刃”能力的剑才能将ゴウラ再次封印。一位村人跑来告知村长再次召集大家开会，那么先跟着去村北看看吧。接受了村长委以的寻找魔刃的重任，入手剑的元素和铁矿石，返回工房再锻出之前的短剑。ディナ在欣赏刚打出的剑时竟然不小心把剑给折断了，看在MM的份上，又不忍心骂她，只好到ふもとの森寻找锻造材料了，出发前师父又给了一把更好用的铁锤。

在道具店选择“作る”可以付一定的费用让店主制作想要的道具，随着剧情发展会逐渐增加种类，但身上必须收集到必要的材料才行，很多道具都只能通过制作才能得到。

进入村子西边的ふもとの森，右边暗红色椭圆形的是转送装置，用铁锤敲一下就能启动了。到下方取到必要的材料之后返回工房打好剑再来（一把这么普通的剑也要打这么多次，怒了）。下方的宝箱可找到斧的元素，回工房锻造出01斧アマターアクス，这样就能砍开那些堵路的枯木了。在左边的宝箱找到枪之元素，可打出01枪アマタースピア。

杀掉拦路的狼キャタン，终于抵达风の封刃寨，在大厅遇见了ラクル，她由于武器损坏而无法继续战斗，拜托エッジ帮她修理武器。接过坏了的武器回工房修理，然后到广场找已等候多时的师父的女儿タタン，被告知需要寻找草药才能治好师父的病。此时返回风の封刃寨将修好的武器交还给ラクル，进入下一迷宫外れの森。



在外れの森可找到拳套和钻头的元素，其中一个宝箱被岩石和树墩包围着，需要用枪才能取到。回工房锻造后，这样在地图上能使用的武器就全套了。路上可见到一种蓝色三角形的回复装置，可回复HP和魔法使用次数，但不能修理武器。

走到森林的尽头遇到BOSSグラスドラゴン，HP500，还有两个无限复活的手下，如果打不过，建议先练一下等级，最好回道具店买个矿石の腕轮装备，LV5以上就差不多了。

击败BOSS走至右边的草处找到草药，并从同伴ガブリオ处得到道具ホノナス，任务完成，返回村庄。

◆夜会话：选择“思い出场所”是与守卫兽谈心，选择“石碑前广场”是与タタン谈心。

◆特别事件：

1.与道具店下边的猫对话，可从猫的主人处得到钓鱼的诱饵小さなミミズ。

2.与民家A与女主人对话可得到坏れた时计。剧情发展到外れの森时，与民家B的男人交换得到Fエイド。

3.在民家B里靠近餐桌的地方按A键可找到男孩子丢失的东西，可获得“思い出日记”作为奖励。

4.序章遇见兔子的地方可再次战斗，以后每章剧情都可来战一次，会不断变强，要有打输的觉悟，胜利可得到道具。

第2章

草药和ホノナス的混合效果真有效，师父终于康复了。全员再次向风の封刃寨出发。在风の封刃寨遇上了ラクル，从她手中得到ラクルのサイン，并得到了照顾タタン的承诺，这下一直担心不已的エッジ终于可以放心地向下一个迷宫雄叫びの洞窟进发了。

穿过以前与BOSS战斗的地方，向右边走即可到达雄叫びの洞窟。一路斩杀至尽头，只见一只巨大的机械人似乎要袭击オルカ，エッジ正要拔剑相助，突然冒出一位穿着“妖艳”的女孩ニーニャ，向大家解释了机械人不会伤害人，并愿意作为向导带路去下一个寨。





途中遇上了似乎是リョウガ同伴的黑衣剑士，看样子已经把オルカ打伤了。这一战会出现敌人的武器DUR，破坏其武器会直接胜利，并得到他身上的道具。尽量尝试消耗其武器DUR，成功破坏后可入手“兽の纹章”。

一行人把オルカ送回了师父的家休养，祸不单行的是，刚康复不久的师父突然又病倒了，还发着高烧，看来以前的草药是治标不治本啊。エッジ只好再去ゴウラの门找リンリ姐姐照顾师父，リンリ说只有快点找到魔刃，才能根除师父的病。

继续前行到ボルガノの间让ニーニャ带路，进入水の封刃寨。一进门就看见ゲード傻傻地站在那里，仇人相见分外眼红，ゲード急忙召唤出机械狗メタルホース应战，此怪物速度很快，建议跳起攻击，或是攻1次挡1次，如果之前已利用“兽の纹章”打出タスクサーベル剑的话，解决它就比较简单了。

与ニーニャ对话得知不远处似乎还有个雷の封刃寨，魔刃或许就藏在那里。因为天色已晚，众人决定返回风の封刃寨接タタン回村休息，次日再起程。

◆夜会话：增加了两个场所，选择“ボルザックの花园”与ガブリオ谈心，选择“ゴウラの门前”则与リンリ谈心。

◆特别事件：

1.与道具店里的店员对话可得到キッカ药。

2.与道具店左边的旅之商人对话可买到水呼の矿石。

3.在工房外边的楼梯找到猫，送回给老人得到Fエイド。

4.在刚才养猫的老人的屋门口按A键可找到男孩子丢失的东西，获得キッカ药。

5.将ラクルのサイン交给广场的女孩可以得到“思い出日记”。

第3章

去道具店下边的瀑布边接受オルカ的挑战，破坏其武器就可得到加速モーター，用这个道具对武器进行强化的话可以获得2次连续攻击的能力，如果是用2个进行二元强化就是3次攻击。

从水の封刃寨穿过迷いの森，经过地下洞窟，终于抵达雷の封刃寨。守卫在这里的机械人ブルニード一直等候着路过的魔刃使，经过电波扫描确认エッジ是魔刃使之后，就从エッジ身上抢走了父亲的遗物，以此来触发エッジ变身，并让クロックナイト对战以验证实力。此战不能用魔法加血，使用“最终奥义”会消耗20点武器DUR，只能边防御边伺机攻击。胜利后从ブルニード处得到赤き魔石，装备以后在战斗时使用就可以变身了。ブルニード自身有个感知转送装置可以瞬时到达魔刃处，但必须找到4颗サモナイト石才能启动。

在雷の封刃寨右上角的房间找到一颗（此时与ブルニード对话会有一段有趣的剧情），到水の封刃寨与リンリ对话得到一颗，回师父家可得到一颗。然后去雄叫びの洞窟的ボルガノの间让オルカ帮忙修理故障的ブルニード，并将サモナイト石全部交给ブルニード，前往下一迷宫忘れられた森。此处地下洞窟的岩石需要用拳套推动才能过，出了森林就可抵达炎の封刃寨。





里面的BOSSデュラハン攻击力非常高，会用蓄力攻击，建议装备赤き魔石变身再与他战斗。胜利后在左上角的房间找到最后一颗サモナイト石，返回雷の封刃寨交给ブルニード完成瞬移装置。再顺道去ボルガノの间，了解到ニーニャ以前昏迷时被リョウガ的恋人パスウ抢走了身体，于是安慰ニーニャ定要帮她夺回身体，并阻止リョウガ的野心，然后回村休息。

◆夜会话：增加了两个场所，选择“泷の前”与オルカ谈心，选择ボルガノの间则与ニーニャ谈心。

◆特别事件：

1.与道具店里的店员对话可得到シャブストン。

2.在村长的家里找到猫，送回给老人得到キッカ药。

3.在村长家2楼与旅之商人对话可买到疾风の矿石。

4.在道具店左边过桥后的空地处找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

5.与木こりの家站在柜子前的老人对话得到不气味なお面。再交给村长家左边邻居家的男子可得到温玉。

第4章

到雷の封刃寨与ブルニード对话转送去魔刃所在地“朽ちた机械迷宫”（第二个选项チャージ是回复赤き魔石的使用次数）。此迷宫1F需要用铁锤敲那个不断闪烁的按钮改变传送带的方向，才能取到右下角的宝物，该按钮不能改变其他层的传送带方向。在2F见到BOSSグラップ，变身就很容易解决它了。刚才的战斗导致地板裂开了大洞，二人掉到了3F，在这里遇到了担心エッジ安危而跑来的オルカ和タタン。众人抬头一望，一个巨大的机械战士高耸入云，都吓了一跳，



幸好它无法动弹，不用跟它战斗。在4F的回复点的右边钻开墙壁进入房间可找到魔刃ジンライ。此时リョウガ现身，看到エッジ已入手魔刃，当然不会就此罢休，于是派出黑衣战士应战。成功破坏其武器可得兽王の纹章，注意他的龙卷风魔法是不能防御的。リョウガ一伙战败后悻悻地走掉了。返回雷の封刃寨后得知魔刃一共有4把，路还长着呐，累了一天精疲力尽，只得先回村庄休息，次日再寻找其他魔刃的下落。

◆特别事件：

1.与道具店里的店员对话可得到ジュウユ药。

2.与道具店左边的男子对话时选择“落としていない”，不要取那200b。

3.在广场的空地处找到男孩子丢失的东西，获得ジュウユ药作为奖励。

4.在リョウガ家右边的楼梯处找到猫，送回给老人得到キッカ药。

5.与道具店左边瀑布前的旅之商人对话可买到雷兽の角。

6.在水の封刃寨的旅之商人处得到激辛スパイス，交给民家B的女主人可得到“思い出日记”。

7.在炎の封刃寨的旅之商人处可花600b买到“叶龙のトゲ”。

第5章

村口似乎来了个奇怪的人，原来是妙御寺的使者トウメイ，为了退去邪气，拯救村子而来的，众人顿觉又多了一份力量，甚是高兴。去雷の封刃寨与ブルニード对话转送到第2把魔刃的所在地“常夏の海洞窟”。途中遇到被困住了的美男子ビョーン，助人乃快乐之本，敲一下左上角的按扭就能解救他了。继续前行看到美人鱼ザーネ和美男子ビョーン被一头海怪挡住了去路，搞笑的剧情上演了。只见美人鱼使出必杀技“色诱”，一番搔首弄姿后，海怪流着口水放行了。众人愕然，看来这招管用啊。男主角エッジ也同样搔首弄姿一番后，结果……瀑布汗……。エッジ和ビョーン一致认定是服装的问题，打算回去换女装。



返回雷の封刃寨找リンリ加入队伍，リンリ的美色果然有效，但是海怪却以为エッジ是リンリ的恋人，此战还是无可避免。它的武器攻击范围远，建议也用枪跟它打，战胜后得到涡潮のエビバサミ。继续前行，敲击三色按钮使浮石出现，来到了魔刃的放置处，此时ビョーン也换了女装追到了（真是恶搞）。ザーネ说解除魔刃的封印还需要寻找迷宫内的ヒスメ石，强行拔出魔刃会使洞窟崩塌。去到洞窟的尽头挑战BOSSロブスドラゴン，砍2次就防1次，不算难打，胜利后得到刚のコウラ，并在其身后发现ヒスメ石。回到魔刃的放置处，原来ザーネ的目的是取回丢失的ヒスメ石，才说了个谎话骗エッジ。可恶啊，越美丽的女人说的话越不能相信，果然是真理。ビョーン和ザーネ经过今次的事件同时喜欢上了对方，懒得看他们情意绵绵的样子，还是快点取了魔刃ミヅチ回家吧。

◆特别事件：

1.与道具店里的店员对话可得到ケンマストン。

2.与道具店左边的男子对话可得到800b。如果在第4章与他对话时取了那200b，此时就只能得到400b。

3.在民家B左边往上的路上找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

4.在去ゴウラの门的分歧路上找到猫，送回给老人得到温玉。

5.与民家B里的女主人对话得到饮みにくい青汁，交给迷宫入口处的门番可得到海鲜スープ。

6.在村长家里的旅之商人处可花800b买到 u潮のエビバサミ。

7.在炎の封刃寨的旅之商人处可花800b买到加速モーター。

第6章

一大早突然传来一阵爆炸似的声音，而2把魔刃也发出共鸣声，莫非ゴウラの门处发生了什么事，众人于是火速前往查看。原来遗迹已经损坏，トウメイ也没办法阻止，邪气开始不断溢出，将会影响到附近森林里的召唤兽发生狂暴化，需要花不少时间修复。刚才好像还传来了ボルガノ的声音，如果这只巨大的怪兽狂暴化后果不堪设想。

果然不出所料，到达ボルガノの间后，发现ボルガノ已经狂暴化了，看来很难驯服它。エッジ猛然想起朽ちた机械迷宫有个巨大的机械战士，只要修理好就可对付ボルガノ了。马上回ゴウラの门找精通修理机械的オルカ前往朽ちた机械迷宫。

在地下格纳库，オルカ说修好机械人还缺个重要的零件。没办法，又得主角去跑一趟了，往左边的路走就可下到5F，在エリア2钻开墙壁继续前进，6F尽头处是

BOSSサーチアイメ,这家伙动作迟钝,趁它蓄力时狂砍,待其攻击时防住即可。解决它可入手救急セット和メカのコアパーツ，回3F的地下格纳库交差。オルカ留在迷宫内进行修理工作，而主角一行人打算回ゴウラの门询问修复遗迹的进度。トウメイ告知エッジ，为了破除ゴウラ的邪气，必须锻造出退魔の剑，而必要的材料“对魔矿”在钓鱼的老人手上。这老人又不肯直接给，エッジ只好钓鱼跟他交换。入手“对魔矿”后回工房铸剑（注：最好用没有附加值的剑元素来铸造），将铸出的魔曲刀让トウメイ施法,加上破邪法力的咒文变成退魔の剑(得到此剑后再与トウメイ对话会发生剧情，这样在第9章可再入手一颗赤い魔石)。



镜头一转，オルカ已经修好机械战士杀到了ボルガノの间，エッジ赶紧过去帮忙。眼镜厂不愧是眼镜厂，与ボルガノ的这场战斗简直就是超级机器人大战的翻版，一开始先用2次激光消耗其一半的HP，剩下的就用拳头慢慢磨，↑+A和↓+A可使出导弹和机关枪。胜利后，エッジ还要与ゲード的召唤兽ブレイドウイング单挑，这只飞行蝎子速度极快，推荐用枪战斗，注意防御。

可恶的リョウガ又再次出现，战斗力看来比以前强了很多，瞬间就把机械战士毁掉了。众人都气得发抖，但又打不过他，只能眼睁睁看着他扬长而去。所幸ボルガノ在退魔の剑的力量下退去了ゴウラ的邪气，不过剑也因此毁掉了。

◆特别事件：

1.与道具店里的店员对话可得到魔よけのお守り。

2.与道具店左边的旅之商人可花500b买到扩散装置。

3.在リョウガ家左边的围栏处找到男孩子丢失的东西，获得救急セット。

4.在广场找到猫，送回给老人得到ケンマストン。

5.去风の封刃寨查看情况，然后回村与ラクル对话得到ネコバッジ，再与老是掉东西的男孩子旁边的女孩子交换得到“思い出日　”。

6.在炎の封刃寨的旅之商人处可花1000b买到扩散装置。

第7章

先去ゴウラの门与トウメイ对话，得知只要在剑上加上特殊的咒文，可以驱除附身在人类身上的召唤兽，看来帮ニーニャ夺回肉体的事有希望了。这事先放一边，当务之急是继续寻找下一把魔刃。与ブルニード对话转送去魔刃所在地“极寒の雪溪谷”。到达一处传来声音的地方，选“男の人の声だったような”则出现《召唤之夜2》的男主角マグナ，选“女の人の声だったような”则出现女主角トリス。他们都属于擅用“召唤术”的苍之派阀，误以为エッジ是邪恶召唤师军团的人，战斗就这样华丽地开始了。トリス的速度很快，攻击力也高，实属强敌，而且会随时间慢慢回复武器DUR，想破坏其武器不太容易。不过办法总是有的，只要敌人使用的不是钻头武器，一直在他攻击范围内用熟练度和耐久度高的武器防御，她就会不断攻击，待自己的武器接近破坏时换另一把继续防御，血少时用魔法补血，此招屡试不爽，100%可破坏任何敌人的武器。成功破坏其武器后可得“勇气之证”（如果与マグナ对战则入手勇气の印）。トリス得知エッジ是锻冶师而非邪恶召唤师军团的人，连声为自己的过错道歉，真是不打不相识啊。

继续前行遇到在谷口见过的孩子们，此时3头雪狼正准备进行偷袭，干掉雪狼后将小孩送回刚才与トリス战斗的地方交给他们的同伴。一路杀至迷宫尽头，ゲード和パスゥ已先行一步来到了魔刃的放置处,而パスゥ更学会了厉害的召唤术，召唤出BOSSアイスゴーレム,此怪物只有浮到空中那招金刚坐不能防御，小心点就很容易对付。看到アイスゴーレム无法阻挡エッジ的前进,ゲード还想再继续召唤,但却无法召唤出怪物，而此时整个山谷都在震动,ゲード吓得急忙跑掉了。原来是トリス一伙暗中使用魔法帮助エッジ,谢之后拔出魔刃クウガ，返回村庄休息。

◆特别事件：

1.在民家B左边的旅之商人处可花500b买到翼龙の爪。

2.在木こりの家前的空地处找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

3.在リョウガ的家里找到猫，送回给老人得到海鲜スープ。





4.在炎の封刃寨的旅之商人处可花1200b买到2个兽の纹章。

第8章

听说ガブリオ被パスゥ打伤了，而且为了帮ニーニャ夺回肉体，是时候去ボルザックの花园（外れの森的尽头处）找这个女魔头算帐了。战胜BOSS死神デス得到魔族の角。哪知这是ゲード一伙的调虎离山之计,目的是盗取エッジ的3把魔刃，糟糕，等エッジ回到村庄，魔刃已被黑衣剑士盗去。在ボルザック的花园追上了黑衣剑士，但魔刃已被ゲード先一步取走了。成功破坏黑衣剑士的武器可得神兽の纹章。取下破碎的面具后，竟然是同伴ガブリオ。原来他一直在大家身边做卧底刺探情报，听说借用ゴウラ的力量可以回到故乡，才答应帮ゲード盗走魔刃。エッジ原谅了ガブリオ的过错，但ガブリオ却觉得无法面对大家，留下“タタンのお果子”，带着愧疚匆匆走了。

进入归らずの森，从最右边的大洞掉下去，到エリア1时用钻头钻开墙壁可找到出口。抵达森林尽头时，オルカ已被ゲドガンナー的精神控制术所支配，为救回朋友，此战在所难免。オルカ的武器是钻头，如果没有高熟练度和高耐久度的武器，想破坏其武器就比较困难。成功破坏的话可得到机术の卷物。

オルカ在タタンのお果子的效果下恢复了意志，上前一拳把ゲド一打翻在地，并夺回了魔刃。ゲド一恼羞成怒，拔剑就向エッジ冲来。先杀掉ゲドガンナー，它死后被召唤2次就不再出现，然后再将攻击炮火集中在ゲド一身上。此战也很不容易破坏他的武器，不过成功破坏的话可得到机术の卷物。

◆特别事件：

1.在道具店左边的旅之商人处可花600b买到ドラグリング。

2.在民家A右边的桥上找到男孩子丢失的东西，获得救急セット。

3.在村长家2楼找到猫，送回给老人得到魔よせのお札。

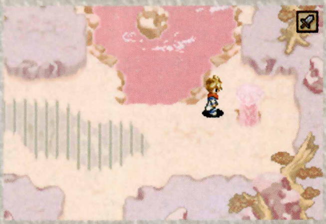
4.在炎の封刃寨的旅之商人处可花1400b买到2个 u潮のエビバサミ。

5.在水の封刃寨的旅之商人处得到辛ロスパイス，交给民家B的女主人可得到“思い出日记”。

第9章

到雷の封刃寨从トウメイ处得到一颗赤き魔石，再与ブルニード对话转送去最后的魔刃所在地“汤けむり热汤地狱”，此处蒸气弥漫，几乎看不清道路，只需用铁锤敲击喷出地面的喷泉就可使蒸气逐渐散去。





在一处很大的温泉边无意中看到了泡温泉治伤的忍者兄妹クウヤ和コヒナ，却被误以为是偷窥者，做主角真是不幸，老是被人误会-_-b。这兄妹比较容易对付，不要停在场地的边缘，避免他们使出魔法造成大伤害。成功破坏两人的武器可得到“忍者の极意その壹”和“忍者の极意その贰”。コヒナ背部的伤痕是由迷宫深处守护魔刃的怪兽所赐，一直无法治愈，看来是中了该怪兽的诅咒，在温泉内浸泡可减少痛楚。エッジ决定帮他们杀掉怪兽，解除这个诅咒。

终于来到魔刃的放置地，守护怪兽巫女ザル鬼HP达16000，只好慢慢磨了，强烈推荐用枪战斗，胜利后入手鬼神の角。将コヒナ送回クウヤ处，兄妹俩的诅咒已解除，休养一下就没事了。再返回魔刃的放置地，リョウガ随后跟到。一场魔刃争夺战一触即发，与其对战时继续用无赖防御法，成功破坏其武器可得到鬼神の角。

◆夜会话：这次的选择对结局画面有影响，选择了谁，爆机时就是谁的特写。

◆特别事件：

1.在广场的旅之商人处可花650b买到深红の角。

2.在道具店前面的空地处找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

3.在钓鱼的地方找到猫，送回给老人得到カンストン。

4.在炎の封刃寨的旅之商人处可花1600b买到3个钢のコウラ。

最终章

此章一开始会与好感度最高的人发生剧情（就是你在第9章选的人）。以下的特别事件必须在去找她之前完成。

◆特别事件：

1.在道具店左边瀑布前的旅之商人处可花1500b买到キンサクブレス。

2.在民家A右边的桥前找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

3.在道具店里找到猫，送回给老人得到ファイアリング。

4.与民家A右边的小女孩对话得到ふろしきマント，再与村长家门口的老人交换可得“思い出日记”。

去ボルガノの间找ニーニャ，她的魂魄由于长时间离开肉体，即将要消失了，看来得赶快找パスゥ夺回肉体。在雄叫びの洞窟エリア6遇见トウメイ，得知只要用パスゥ惧怕的材料锻造出剑，再在剑上加上特殊的咒文，就能将她驱离ニーニャ的肉身。那么パスゥ到底惧怕什么呢？没错，就用u潮のエビバサミ吧。

回工房铸造出u潮の大剑，到钓鱼的地方与トウメイ对话入手退魔の剑改，再去雷の封刃寨找パスゥ算帐。此战如果以破坏武器为目标，先解决スケルトンナイト，它被召唤2次后就不再出现。成功破坏武器的话可入手高魔の命石。在退魔の剑改的效果下，パスゥ被迫离开了ニーニャ的肉体，ニーニャ的魂魄也得以回到肉身，逐渐恢复了意识。

◆特别事件：

1.在村长家2楼的旅之商人处可花900b买到忍びの指轮。

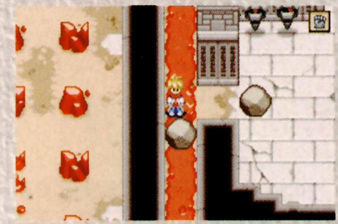
2.在民家B左边往上的路上找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

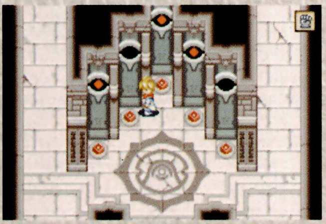
3.在师父家右边找到猫，送回给老人得到忍者の极意その贰。

4.在炎の封刃寨的旅之商人处可花1800b买到3个魔族の角。

5.与木こりの家站在柜子前的老人对话得到青い水筒，再去水の封刃寨与旅之商人交换可得忍者の极意その壹。

是时候去封印ゴウラ了。回家取出4把魔刃（对着床边按A键），整理战备后来到ゴウラの门，却被リョウガ拦住，只好埋葬这个冤魂不散的家伙了。成功破坏其武器得到鬼神童子の命石。另一反角ゲード见势不妙，又使出无赖招数挟持了





タタン作为人质，只见一阵闪电过后，众人均中招倒在地上，竟然是リンリ使出的闪电魔法……

リンリ向大家说明了一切，原来魔刃是ゴウラ的力量之源，既是封印道具也是复活道具，魔刃使的力量也是源于ゴウラ的力量。エッジ的身体内封印着ゴウラ的灵魂碎片，是ゴウラ复活的核心人物。作为グレン的召唤兽的リンリ，目的就是集齐4把魔刃，把封印有ゴウラ灵魂的魔刃使做祭品将ゴウラ复活。リンリ的弟弟リョウガ虽然也被委以收集魔刃的任务，但却在暗中帮助エッジ，并打算牺牲自己做祭品以保住エッジ，看来大家以前一直误会他了。

リンリ挟持了タタン和オルカ作为人质进入了封印之间，此时先把不省人事的リョウガ送回村里休息吧。

◆特别事件：

1.在村长家门口的旅之商人处可花800b买到高魔の命石。

2.在民家B左边往上的路上找到男孩子丢失的东西，获得“思い出日记”。

3.在村长家门口找到猫，送回给老人得到ウインドブーツ。

4.在炎の封刃寨的旅之商人处可花2000b买到兽の纹章、兽王の纹章和神兽の纹章。

5.与民家A的女主人对话得到マタタビ，再去民家B的与那只猫交换得到必杀リング。

师父ベルグ打算阻止エッジ进入ゴウラの迷宫，但エッジ坚信自己利用魔刃使的力量可以再次封印ゴウラ，并将タタン和オルカ平安带回村子。此战用以前的无赖防御法破坏武器已经力不从心，因为ベルグ所用的武器攻击力较高，就算自己用熟练度255的武器作战，也不能保证完全不失血防御所有的攻击，况且ベルグ还经常用龙卷风魔法。因此不太容易破坏他的武器，自身武器中最好强化有HPヒール和DURヒール的特殊技能。成功破坏的话可以入手真眼矿。进入ゴウラの迷宫前得到了ガブリオ的通讯机。



ゴウラの迷宫1阶エリア1把2块石头推到机关上可使封闭的门打开。到エリア3时先从右边的大洞掉到2F，再从右下的门口出来。把右边的石头往上直推到机关处。而左边的石头先从下方往上推到红色油浆的边缘处，再一直往左推到机关处就可使中间的门打开了。来到4阶エリア1的5个红色菱形机关处，从左至右敲击1、3、4的机关就可使通往5阶的大门打开。5阶エリア1需要将中间的石头一直推到右边的红色油浆上，这样可避免滑动。

历尽艰辛终于来到迷宫尽头，在リンリ的威胁之下，エッジ只好拿出4把魔刃将ゴウラ复活。在放入最后一把魔刃时，ガブリオ和ニーニャ趁机偷袭リンリ，并成功救走了タタン和オルカ。失去了人质，エッジ可以放心地挑战リンリ了。此战破坏她的武器比较容易，成功破坏后入手鬼女の命石。败北后的リンリ强行抢过最后一把魔刃扔给ゴウラ的灵魂，吸取了4把魔刃力量的ゴウラ，被召唤リンリ出来的恶灵グレン占有了肉体而复活，变成了グレンゴウラ……

这一战所有攻击都只能打1点，撑一段时间后会发生剧情，回到ゴウラの门入手光の结晶石，返回工房打出ノーブル系的武器（推荐斧或枪），再进入封印之间就能打得动グレンゴウラ了（注：如果打出武器后将武器解体，去极寒の雪溪谷尽头处可入手光之结晶石，打造完武器解体后再去取，这样可以迅速完成ノーブル系5种武器的图鉴）。グレンゴウラ的第一形态比较容易对付。第二形态由于HP高达40000，一开始可先使用几次“最终奥义”削减它一定程度的HP后，再伺机攻击，注意身上务必装备“救急セット”。

万恶之首グレン的灵魂终于被埋葬，回归正义一方的ゴウラ之魂返回肉身，回到了它的故乡鬼妖界。而与グレン解除了召唤誓约的リンリ和リョウガ姐弟，也依依不舍地向众人告辞后回到了故乡幻兽界。エッジ达成了成为伟大锻冶师的愿望，村庄又恢复了往日安宁平和的生活……





爆机后的新要素

●接续游戏时，如果之前找猫的事件全部完成的话可在木こりの家的老人处入手“猫の手の置物”，帮男孩找失物的事件全部完成的话可在男孩处入手“迷のボックス”，跟村庄内的旅之商人购买道具的事件全部完成的话可花2000b买到“漆黑の命石”。炎の封刃寨的旅之商人处可花10000b买到最后的强化心得。

●ゴウラの迷宫可以继续往下走，增加了新的BOSS。突破这个迷宫后，四大迷宫朽ちた机械迷宫、常夏の海洞窟、极寒の雪溪谷、汤けむり热汤地狱也都可以按顺序继续深入，可取得不少好道具，尤其是可锻造出最终武器的“武士の心得”。

●标题画面多了おまけ模式，最初只有ライバルバトル，能与已经战斗过的角色进行连续对战。在游戏中继续入手特殊道具后，会不断增加新的模式：

1.战胜兔子アバレうさぎ入手“にんじん章” → 兔子战斗模式追加

2.成为传说の锻冶师之后与炎の封刃寨的旅之商人对话入手“勇者のハンマー” → マグナ・トリス战斗模式追加

3.完成全召唤兽图鉴后与炎の封刃寨的旅之商人对话入手“ボスの证” → BOSS连续战斗模式追加

4.完成全武器图鉴后与炎の封刃寨的旅之商人对话入手“音声试听机” → 音乐模式追加

5.游戏2周目后，到达ゴウラ复活之前出现通讯机联络选项的剧情时，如果直接选择“魔刃を解放”而不将通讯机弄坏的话→ガブリオ战斗模式追加

6.完成迷宫内全障碍物破坏的事件后在木こりの家的老人处入手“观战チケット” → ガンバルド・ボルガノ战斗模式追加

●アバレうさぎ最后会变成黄金状态，HP和EXP都是64000，非常难对付。战胜后，如果是男主角会得到ラビットシューズ，而女主角会得到ラビットブーツ。

●重新游戏时可以继承所持道具和武器、武器图鉴、召唤兽图鉴、金钱、钓鱼的分数，放在炎の封刃寨5个宝箱里的武器也能被继承，但是用“光の结晶石”锻造出的武器不能被继承。

●重新游戏时主角使用以下特殊名字可以得到特定的道具开始游戏。

シオン……得到修行の腕轮（取得经验值2倍 ATK+1 DEF+1 AGL+1）

パッフェル……得到キンサクブレス（取得金钱2倍 ATK−20）

ウィゼル……锻冶师级别成为“传说の锻冶师”

なぞねこ……得到高级钓り具+钓りのエサ×10

【全武器一览】

●剑

编号	名称	ATK	DEF	AGL	DUR	必要材料	特殊技能
01	アマターナイフ	10	8	0	85	铁矿石	无
02	メタルセイバー	12	9	0	80	放电の矿石	无
03	グランセイバー	21	16	2	100	叶龙のトゲ	无
04	クレビスダガー	20	15	0	110	重金矿	无
05	ハードセイバー	22	17	0	100	水呼の矿石	无
06	タスクサーベル	24	18	0	118	兽の纹章	2连续攻击
07	铁斩刀	30	23	0	110	火炎の矿石	无
08	スティルセイバー	32	24	0	95	疾风の矿石	无
09	スウィフトソード	34	26	5	100	加速モーター	无
10	アキュートソード	40	30	0	105	轻铁矿	无
11	ヘビーブレード	42	32	0	120	雷兽の角	无
12	兽王サーベル	53	35	−10	125	兽王の纹章	范围吹き飞ばし
13	サンドセイバー	50	38	−10	118	砂岩矿	无
14	涡潮の大剑	52	39	−10	120	涡潮のエビバサミ	无
15	シェルブレード	63	46	−10	130	钢のコウラ	无
16	アダマンソード	60	45	0	145	アダマン矿	无
17	チェーンソード	62	47	0	130	扩散装置	クイックヒット
18	魔曲刀	64	48	−10	138	对魔矿	无
19	水晶の大剑	70	53	0	130	水晶石	无
20	ネイルブレード	72	54	0	128	翼龙の爪	无
21	ホーリーブレード	80	56	−10	140	勇者の印	HPヒール
22	セイントナイフ	74	56	5	120	勇气の证	DURヒール
23	イーブルセイバー	82	62	−10	138	魔族の角	无
24	バイトサーベル	84	63	−10	130	神兽の纹章	击风
25	マシンブレード	95	95	0	140	机术の卷物	无
26	ブリックセイバー	90	68	0	150	深红の角	无
27	クナイ	92	69	0	145	忍者の极意その壹	投掷
28	忍者刀	94	71	0	150	忍者の极意その贰	ジャンプアタック
29	鬼神の剑	101	72	0	155	鬼神の角	无
30	魔导セイバー	100	75	0	145	高魔の命石	无
31	恶鬼の剑	102	77	−10	158	鬼神童子の命石	炸裂攻击
32	マスターセイバー	110	83	0	160	新眼矿	武器ダメージ
33	鬼相の剑	112	84	−10	160	鬼女の命石	击风
34	ノーブルバスター	114	86	−10	180	光の结晶石	强DURヒール
35	ドラグエッジ	120	90	−10	177	黑龙の爪	无
36	イルブレード	135	85	−10	170	漆黑の命石	无
37	ギアセイバー	115	130	−10	158	迷のボックス	无
38	ネコセイバー	123	90	20	125	猫の手の置物	无
39	リボンセイバー	145	65	−10	100	天使の冰像	无
40	圣天セイバー	130	100	−10	180	武士の心得	无

●斧

编号	名称	ATK	DEF	AGL	DUR	必要材料	特殊技能
01	アマターアクス	13	11	−25	105	铁矿石	无
02	メタルアクス	15	13	−25	100	放电の矿石	无
03	グランアクス	24	20	−25	110	叶龙のトゲ	无
04	クレビスアクス	23	20	−25	115	重金矿	无
05	ハードアクス	25	21	−25	100	水呼の矿石	无
06	タスクアクス	27	23	−30	118	兽の纹章	2连续攻击
07	铁斩りの斧	33	28	−25	120	火炎の矿石	无
08	スティルアクス	35	30	−30	110	疾风の矿石	无
09	スウィフトアクス	37	31	−20	115	加速モーター	无
10	アキュートアクス	43	36	−25	120	轻铁矿	无
11	ヘビーアクス	45	38	−25	138	雷兽の角	无
12	兽王サイズ	56	40	−30	140	兽王の纹章	无
13	サンドアクス	53	45	−25	142	砂岩矿	无
14	涡潮の大斧	55	46	−30	140	涡潮のエビバサミ	无
15	サンドアクス	53	45	−25	142	钢のコウラ	无
16	アダマンアクス	63	53	−30	180	アダマン矿	无
17	リングアックス	65	55	−25	160	扩散装置	无
18	魔曲の斧	67	56	−30	168	对魔矿	ガード崩し
19	水晶の斧	73	61	−25	160	水晶石	无
20	ネイルアクス	75	63	−30	158	翼龙の爪	无
21	ホーリーアクス	77	65	−30	180	勇者の印	HPヒール
22	セイントアクス	83	70	−30	175	勇气の证	DURヒール
23	イーブルアクス	85	71	−30	180	魔族の角	无
24	バイトアクス	87	73	−30	188	神兽の纹章	炸裂攻击
25	マシンアクス	96	74	−25	180	机术の卷物	无
26	ブリックアクス	93	78	−30	200	深红の角	无
27	忍者のマサカリ	95	80	−30	190	忍者の极意その壹	3连续攻击
28	忍者ガマ	97	81	−25	200	忍者の极意その贰	ジャンプアタック
29	鬼神の大斧	104	82	−25	210	鬼神の角	无
30	魔道アクス	103	86	−30	195	高魔の命石	无
31	恶鬼の斧	105	88	−30	220	鬼神童子の命石	冲击波
32	マスターアクス	113	95	−30	225	真眼矿	回转攻击
33	鬼相の斧	115	96	−30	220	鬼女の命石	冲击波
34	ノーブルカイザー	117	98	−30	240	光の结晶石	强DURヒール
35	ドラグラッシュ	125	100	−30	220	黑龙の爪	无
36	イルアクス	140	98	−30	230	漆黑の命石	无
37	ギアアクス	120	140	−30	235	迷のボックス	无
38	キャットアクス	128	100	0	200	猫の手の置物	无
39	リボンカイザー	155	70	−30	100	天使の冰像	无
40	圣天アクス	138	120	−30	240	武士の心得	无

●枪

编号	名称	ATK	DEF	AGL	DUR	必要材料	特殊技能
01	アマタースピア	10	8	−20	95	铁矿石	无
02	メタルスピア	11	9	−20	98	放电の矿石	无
03	グランスピア	21	15	−20	100	叶龙のトゲ	麻痹攻击
04	クレビススピア	20	16	−20	105	重金矿	无
05	ハードスピア	21	17	−20	110	水呼の矿石	无
06	タスクスピア	22	28	−20	115	兽の纹章	2连续攻击
07	铁斩りの枪	30	24	−20	118	火炎の矿石	无
08	スティルスピア	31	25	−20	110	疾风の矿石	无
09	スウィフトスピア	32	26	−15	115	加速モーター	无
10	アキュートランス	40	32	−20	120	轻铁矿	无
11	ヘビースピア	41	33	−20	125	雷兽の角	无
12	兽王ポール	52	38	−20	130	兽王の纹章	无
13	サンドハルバート	50	40	−20	128	砂岩矿	无
14	涡潮の矛	51	41	−20	130	涡潮のエビバサミ	无
15	シェルスピア	61	42	−20	130	钢のコウラ	无
16	アダマンスピア	60	48	−20	165	アダマン矿	无
17	スナイパーランス	61	49	−20	145	扩散装置	击风
18	魔曲ハルバート	62	50	−20	135	对魔矿	无
19	水晶の矛	70	56	−20	140	水晶石	无
20	ネイルランス	71	57	−20	145	翼龙の爪	无
21	ホーリーポール	72	58	−20	160	勇者の印	HPヒール
22	セイントポール	80	64	−20	150	勇气の证	DURヒール
23	イーブルスピア	81	65	−20	145	魔族の角	无
24	バイトポール	82	66	−20	160	神兽の纹章	炸裂攻击
25	マシンポール	92	67	−20	165	机术の卷物	无
26	ブリックランス	90	72	−20	170	深红の角	无
27	ナギナタ	91	73	−20	168	忍者の极意その壹	3连续攻击
28	忍者の矛	92	74	−20	175	忍者の极意その贰	ジャンプアタック
29	鬼神の矛	100	75	−20	180	鬼神の角	无
30	魔道ステッキ	100	80	−20	175	高魔の命石	无
31	恶鬼の枪	101	81	−20	190	鬼神童子の命石	击风
32	マスタースピア	110	88	−20195		真眼矿	武器ダメージ
33	鬼相の枪	111	89	−20	190	鬼女の命石	5连续攻击
34	ノーブルスラスト	112	90	−20	200	光の结晶石	强DURヒール
35	ドラグポール	120	96	−20	190	黑龙の爪	无
36	イルランス	135	90	−20	195	漆黑の命石	无
37	ギアスピア	115	136	−20	190	迷のボックス	无
38	ネコランス	123	96	10	155	猫の手の置物	无
39	リボンランス	145	56	−20	100	天使の冰像	无
40	圣天ランス	130	110	−20	205	武士の心得	无

●拳套

编号	名称	ATK	DEF	AGL	DUR	必要材料	特殊技能
01	アマターナックル	8	4	20	80	铁矿石	无
02	メタルナックル	9	5	20	85	放电の矿石	无
03	グランクロー	18	10	10	98	叶龙のトゲ	无
04	クレビスナックル	18	9	20	95	重金矿	无
05	ハードクロー	19	10	20	100	水呼の矿石	无
06	タスククロー	20	10	10	105	兽の纹章	无
07	铁斩拳	28	14	20	102	火炎の矿石	无
08	スティルクロー	29	15	10	95	疾风の矿石	无
09	スウィフトブロー	30	15	25	100	加速モーター	无
10	アキュートクロー	38	19	10	105	轻铁矿	无
11	ヘビーナックル	39	20	20	115	雷兽の角	无
12	兽王タスク	50	22	10	110	兽王の纹章	范围吹き飞ばし
13	サンドブロー	48	24	20	109	砂岩矿	无
14	涡潮の大爪	49	25	20	110	涡潮のエビバサミ	无
15	シェルナックル	59	25	20	120	钢のコウラ	无
16	アダマンナックル	58	29	20	140	アダマン矿	无
17	ギミックナックル	59	30	10	98	扩散装置	百烈拳
18	魔曲铁拳	60	30	20	110	对魔矿	无
19	水晶の爪	68	34	15	115	水晶石	无
20	ネイルナックル	69	35	20	118	翼龙の爪	无
21	ホーリーナックル	70	35	20	120	勇者の印	HPヒール
22	セイントナックル	78	39	20	115	勇气の证	DURヒール
23	イーブルクロー	79	40	10	120	魔族の角	无
24	バイトハング	80	40	10	119	神兽の纹章	炸裂攻击
25	マシンナックル	90	41	20	120	机术の卷物	无
26	ブリッククロー	88	44	20	128	深红の角	无
27	铁の爪	89	45	20	125	忍者の极意その壹	高速3连续攻击
28	忍者の小手	90	45	20	135	忍者の极意その贰	ジャンプアタック
29	鬼神の小手	91	46	20	129	鬼神の角	无
30	魔道クロー	98	49	10	125	高魔の命石	无
31	恶鬼の爪	107	50	10	145	鬼神童子の命石	百烈拳、DURヒール
32	マスタークロー	108	54	10	138	真眼矿	武器ダメージ
33	鬼相の小手	109	55	20	130	鬼女の命石	冲击波
34	ノーブルトゥース	110	55	10	170	光の结晶石	强DURヒール
35	ドラグセスタス	115	60	10	130	黑龙の爪	无
36	イルクロー	130	50	10	132	漆黑の命石	无
37	ギアナックル	110	110	20	135	迷のボックス	无
38	ニャックル	118	60	50	100	猫の手の置物	无
39	リボンナックル	140	35	20	80	天使の冰像	无
40	圣天ハング	125	80	10	150	武士の心得	无

●钻头

编号	名称	ATK	DEF	AGL	DUR	必要材料	特殊技能
01	アマタードリル	11	10	−10	100	铁矿石	无
02	メタルモーター	12	11	−10	105	放电の矿石	无
03	グランモーター	22	18	−10	115	叶龙のトゲ	无
04	クレビスドリル	21	18	−10	113	重金矿	无
05	ハードタービン	22	19	−10	118	水呼の矿石	无
06	タスクモーター	24	21	−10	125	兽の纹章	高速回转
07	铁斩机	30	26	−10	120	火炎の矿石	无
08	スティルモーター	32	26	−10	115	疾风の矿石	无
09	スウィフトドリル	34	26	−5	120	加速モーター	击风
10	アキュートドリル	40	35	−10	125	轻铁矿	无
11	ヘビーモーター	42	35	−10	150	雷兽の角	无
12	兽王タービン	54	40	−10	155	兽王の纹章	无
13	サンドモーター	50	43	−10	145	砂岩矿	无
14	涡潮のタービン	52	43	−10	150	涡潮のエビバサミ	无
15	シェルモーター	63	43	−10	165	砂岩矿	无
16	アダマンドリル	60	52	−10	195	アダマン矿	无
17	ツインドリル	62	52	−10	175	扩散装置	击风
18	魔曲电动	64	52	−10	160	对魔矿	无
19	水晶のドリル	70	60	−10	170	水晶石	无
20	ネイルタービン	72	60	−10	175	翼龙の爪	无
21	ホーリータービン	74	60	−10	200	勇者の印	HPヒール
22	セイントタービン	80	69	−10	185	勇气の证	DURヒール
23	イーブルモーター	82	69	−10	190	魔族の角	无
24	バイトタービン	84	69	−10	205	神兽の纹章	炸裂攻击
25	マシンモーター	95	69	−10	200	机术の卷物	无
26	ブリックドリル	90	78	−10	225	深红の角	无
27	回转忍具	92	78	−10	205	忍者の极意その壹	无
28	忍者电动	94	78	−10	225	忍者の极意その贰	ジャンプアタック
29	鬼神のドリル	101	78	−10	230	鬼神の角	无
30	魔导モーター	100	86	−10	225	高魔の命石	无
31	恶鬼の剑	102	86	−10	238	鬼神童子の命石	击风
32	マスターギア	110	95	−10	235	真眼矿	武器ダメージ
33	鬼相のドリル	112	95	−10	240	鬼女の命石	击风
34	ノーブルホーン	114	95	−10	250	光の结晶石	
35	ドラグハザー	123	103	−10	230	黑龙の爪	无
36	イルモーター	138	98	−10	240	漆黑の命石	无
37	ギアタービン	118	143	−10	245	迷のボックス	无
38	ネコセイバー	126	103	20	200	猫の手の置物	无
39	リボンモーター	148	70	−10	100	天使の冰像	无
40	圣天电动	133	120	−10	250	武士の心得	无

拆改修整 科普园地
『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

不知道大家打机用的电视是否都是家里的“公用物品”？拥有一台属于自己玩游戏专用的电视相信是很多玩家朋友的愿望。而对于口袋里银子并不富裕的我们来讲，一款性价比高超的电视远比发烧用品来得实惠的多。因此本期科普特地推出了“平民级打机装备攻略”，有此意愿的玩家绝对不能错过!!当然，想要见识或是购买天尊级装备的玩家同样可以考虑最后介绍的索尼新品LED液晶彩电。大家对科普园地有什么疑问的话可以来信给我，我会尽力解答的。

责编：北斗　本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn

EYETOY热点问题串烧



EYETOY摄像头基本特征

- ●标准USB 1.1界面借口，可直接连接PS2游戏主机；
- ●产品尺寸：44×53×89毫米；
- ●重量：约为400克；
- ●像素数：648×480；
- ●USB连接线长度为2米，功耗为50毫安。

EYETOY摄像头：组装还是原装?

EYETOY摄像头的原组装辨别前一段时间一度是大家关心的焦点，不过出乎意料的就是组装摄像头很快就在市面上几乎销声匿迹了。而这个现象的主要原因就在于组装摄像头的生产成本太高，甚至超过了原装的摄像头。组装做到这个份上，要是还勇往直前继续下去就只能等着破产了。另外一点，就是组装摄像头的外形实在是……比较“憨厚”；而且真的是很“厚”，和原装的摄像头一比，差别实在是太明显了。

因此，现在组装EYETOY摄像头的意义就只在于有着比原装更低的价格，实际使用上也还凑合（天知道在成本这么高的情况下D商们哪来如此大的魄力把价钱定得这么低？）。从现在市面上的价格来看，原装摄像头大概在280左右是比较合理的，如果价格在200附近的话那么不用问就一定是组装货了。总体来说，这次的“EYETOY摄像头事件”可以说是我国D版行业的一次“失策”（笑）。

如何在电脑上使用EYETOY摄像头

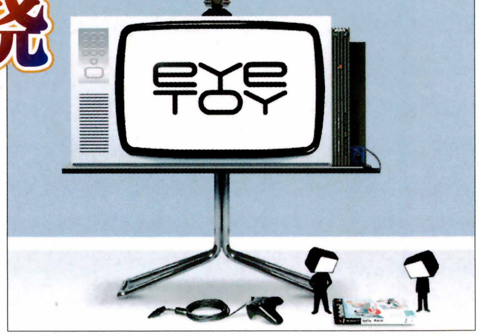


↑EYETOY摄像头与PS2主机一样可通过型号辨别版本。

由于拥有USB接口，所以自EYETOY摄像头出厂的时刻起就有玩家开始研究如何在电脑上使用的问题了。而我们将EYETOY摄像头的USB线与电脑连接上的时候，系统就会提示发现新硬件，之后需要安装新的驱动程序才行。所以我们要解决的重点就在于如何搞定这一步。通常情况下可以有两种方法：一是自己“写”一个驱动程序，其实只需找一个驱程模板自行更改其中的部分内容即可实现，不过此法对程序知识要求较高，所以不再赘述。第二个方法很简单，由于EYETOY摄像头是罗技公司所制造，而其官方主页上都会公布这些硬件的驱动程序，所以咱们只需手到擒来，下载一个驱动程序安装即可。

当然，这个驱动程序不是万能的，也存在少数玩家安装后仍然使用不能的情况。在购买EYETOY时一定要注意观察其型号和版本。如图，从红框里的数字我们就可以看出来摄像头的版本，通常的EYETOY型号多为SLEH-00030和SLEH-00031，这些型号的摄像头在安装驱程时一般都OK；目前发现型号为SLEH-10001N的摄像头使用不了通用的驱动。解决的方法就是打开INF文件，并替换其中的相关参数将VID_05A9&PID_8519全部替换为VID_054C&PID_0155，存盘，再重新安装一遍。另外还有少数欧版EYETOY也需要进行变动，关键在于对VID_054C&PID_01XX这个键值进行变换。

你的EYETOY:30万像素还是35万像素?!



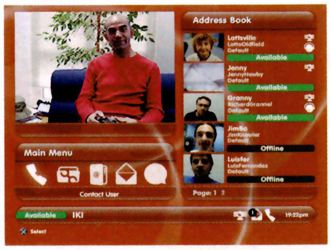
网上曾经流传有这么一个小道消息——EYETOY摄像头有不同的版本，一种是30万像素的，而另一种则是35万像素的。而“区分30万像素和35万像素的方法有两种”：一种是看摄像头正面的两个灯，只有右边一个的为35万，有两个的为30万；还有一种方法为旋转摄像头，只能旋转270度的为35万，能旋转360度的为30万。另外还有说法就是美版的摄像头为35万像素，而日版和港版的则为30万像素，理由就是“美国对进口商品的要求很严，所以SONY制造的产品美版的质量通常总是最好的”并举出当年最为经典的39001为证。其实这些说法并没有实际的证据为凭，目前也没有官方证明此事。通常市面上的都是30万像素的摄像头，起码我还没有亲眼见过35万像素的。

一般来说，像素值越高，表示其图像解析能力越强。目前摄像头主流产品像素在30～38万左右，但并不意味着像素高的摄像头就比像素低的好。一般摄像头的最高分辨率在640X480这一档次，也就是说其最高像素是三十万零七千二百。而摄像头提高像素的途径一般是通过数字插值提高分辨率，这就等于弄虚作假，因为这样在清晰度和图像质量方面没有任何改进；另一方面若要提高图像质量，提高分辨率，数据量就必然几何级数地增加，不但USB协议的数据传输速度跟不上，数据的传输更跟不上。再加上5万像素的“改善”就更小了，所以大家不必在意EYETOY摄像头是否中奖拿了个35万。

隐藏机能：利用软件进行PS2视频聊天

不久前微软为了对抗索尼如日中天的EYETOY摄像头，公布了一款叫做“Xbox Video Chat”的网络聊天软件和配套的网络视频套件。在XBOX LIVE数量众多用户群的支持下再加上聊天这款性能，足以对PS2造成不小的威胁。为了对抗XBOX咄咄逼人的攻势，索尼前不久公布了正在开发的PS2专用视频聊天软件“EyeToy · Chat”，利用这一功能，PS2玩家就可以实现视频语音聊天，视频邮件（限30秒长度），文字聊天等功能；而且这款软件还内含了西洋跳棋（Checkers）、国际跳棋（draughts）、大海战（Naval War）等在线迷你游戏，让玩家可以在视频聊天的同时玩游戏。

“EyeToy · Chat”单机支持1至2名使用者，通过登录纯文字聊天室可最多支持256名使用者，语音及文字聊天室则最多支持16名使用者。而使用者的个人信息及密码都将保存在PS2记忆卡中。这款软件预定于2004年9月24日在欧洲上市。当然要实现这一功能除了软件与EYETOY摄像头外，PS2专用网络适配器、USB耳机麦克风及USB键盘也都是必需品。



↑利用这款软件就能让EYETOY成为PS2专用视频摄像头，不过该软件暂时只在欧洲发售。

■文/北斗

阿K的金手指大事件（二）

——AR系列金手指使用方法详解

大家又见面了！上次的寂静岭4我已经穿了，虽然有些怕，但我还是把它搞定了，哈哈。不知道，大家玩得如何，是不是也打穿了，用没用金手指啊？这次我就来为大家详细地介绍一下金手指软件的使用操作。

现在的金手指软件，大体有三种，我在这里先介绍传统的，也就是最普遍使用的金手指软件--AR2 V2(V1)，大家会注意到为什么又是V2，又是V1，这是什么状况呢？呵呵，这个是AR系列的两个版本的金手指软件，目前最新的AR系列金手指是ARMAX EVO，号称最强的金手指软件，而且这个ARMAX EVO已经远远超越了一般的金手指的概念，已经成为了一个家庭娱乐中心的系统，这个以后我会为大家详细介绍。这次我们只是介绍AR2系列的金手指软件的使用方法。

AR2 V1与V2必须码的分别

如何辨别哪个是V1、哪个又是V2的必须码呢？很简单，V1的必须码就一行，而V2的就两行或者两行以上。这样我们在使用金手指的时候，就可以辨别哪种密码是对应哪个金手指软件的了。

金手指密码与格式的对应关系

目前的金手指软件中，每种金手指对应的密码都不太一样，例如AR2系列的，我前面说了，是那样子的，而XP的必须码多是以"9"开头的，而且目前XP用的码都是RAW码，也就是原始码（祖宗，呵呵），其它的金手指软件其实也用RAW码，不过都是经过压缩后的，这样做，大概是为了用来骗钱的吧。因为不管哪个金手指软件，它做什么样的压缩码，而它的RAW码都是一样，不过要注意的是，要实现一个功能，也就是游戏中的一个密码，它的RAW码不唯一，这是由ELF文件的特性所决定的。毕竟都是程序嘛，有很多可以改的地方。密码是什么都可以改么？答案是可以的，在大多数情况下，密码还可以控制PS2的硬件，不过有时候在密码使用不当的时候就有可能烧毁PS2硬件！这也是大家要注意的地方，所以密码也不要胡乱用，而且一次不要用太多的密码，如果一次用太多了，可能导致系统冲突，造成对PS2硬件的损害，硬件包括主机，手柄和记忆卡，所以大家要重视这一点。

首先说一下，AR2系列的金手指是使用专用金手指卡的，所以，在AR2起动的时候要检测金手指卡。如果检测不到就不可能进入金手指软件的主接口了。现在，我来做详细的操作说明：首先，要在关闭电源的情况下，插上AR2金手指的专用金手指卡，而且一定要保证要把卡插紧一些，开仓、放盘，然后就是老一套，大家都知道的。



←出现这种情况就是说金手指卡没有插入或是没有插牢。

AR2金手指主菜单介绍



第三到第五菜单我就不详细介绍了，因为这些与金手指无关。在这五个菜单下面还有一个栏，那个是金手指卡的存储信息状况。当我们还没有选定一个金手指码的时候，你会看到它有提示Current selected game，就是说当前被选定的游戏，不过还没有选呢。在它下面还有就是当前存储了283个游戏/3843条密码，那个24%就是当前金手指卡中还剩下的存储空间。最下面的滚动信息就是使用帮助，可以按手柄上的select键调出帮助菜单来看。

AR2具体使用步骤解说

接下来我们就以天诛·红（中文版）为例演示一下AR2金手指的操作方法。天诛·红中竟然有隐身的密码，好家伙，强啊，这样我们就可以在游戏中杀人于无形！



图1

选择主界面上的ACTIONREPLAY CODES，按手柄的X键确认，进入密码目录（图1），里面列出了所有存在于金手指卡中的密码的名字，你会看到第一行，有一个"ADD NEW GAME"，就是用来增加密码的。选择它会出现这个界面(图2)，这个是给密码整体起名字的地方，也就是游戏的名字，当起好名字以后，选择那个"done"键，就是进行确认，然后，就会进入到一个相似的界面里（图3），在第一行是游戏的名字，你自己起的，下一行就是你要输入的密码的名字了，现在给密码起个名字，名字用什么都可以，不过至少要让自己知道每个名字的意思。这里给大家个建议，如果是输入"必须码"的话，最好用"M"来表示，这就是Must的意思。再按"done"键确认，会进入到密码输入界面（图4），这里要提示大家，大家可以按手柄上的"L1"和"R1"键，来移动光标，最后还是按"done"键确定。现在又进入到一个界面（图5），这个是本游戏的密码界面，上面看到"TENCHU-RED"是游戏的名字，在下面是密码列表，那个"ADD NEW CODE"就是用来增加新密码的，方法和前面的一样，给密码定名字，输密码就可以了，而在"ADD NEW CODE"下面的就是所有已经输入的密码的名字，而且你会看到在每条密码（也就是每个名字）前面都有一个框，上面用勾勾上。如果是勾上的，就表示选中此条密码，且在游戏中去应用此条密码，反之则不应用。在这个界面里，可以按手柄上的"△"键对任意一条密码进行编辑，按"○"键就是退出，按"□"键就是删除密码，按"X"键就是勾上或不勾密码，在游戏目录列表中也通用。当我们编写好密码后，可以按"○"键退回到游戏列表中，选择某一个游戏后，按"START"确认，然后就会到这个界面（图6），在这个界面里面，有两个选则，第一个就是用密码启动游戏，第二个就是不用密码启动游戏。在下面你会看到"TENCHU-RED"就是选中了这个游戏。现在我们当然要选择"WITH CODES"来启动游戏了，不然我们输密码干什么啊，呵呵。现在会出现这个界面(图7)，现在把游戏盘换上，按"叉子"键就是进入游戏，"圆圈"键是返回。当然按"叉子"键咯。现在就剩下等待了。还有要说一下，如果等一段时间游戏没有启动，而又听到PS2的光驱里面有"嗒嗒"的声音，表示可能没有读盘，这时可以把盘退出来，重新再推回去，注意不要用"RESET"键，否则就重启了，那样密码就无效了。还有一个不启动的原因，可能是密码错误造成的。好了，进入游戏啦，看看密码的效果吧，隐身？！哈哈看看，敌人在我面前，我却在伸懒腰，还可以随便杀他们，而且过关评级肯定是"达人"或"刺客"的最高评价！



图2



图3



图4



图5



图6

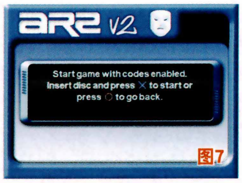


图7



文／阿K

进入次世代以来我们经常可以听见5.1声道环绕声系统这个名词，那么它具体指的是什么意思呢？环绕声系统就是由5个完全独立的全音域声道和一个超低频声道组成，有时又将它们称为5.1声道。



入门级打机设备厚道攻略

小小世界，大大道理

自从有了游戏机的那天开始，我们便在不满足中度过每一天，因为那时我们都还小，只有一台游戏机；直到现在，我们长大了，有了自己的选择，我们还是每天伴着奢望入眠，因为我们始终在追寻适合自己的一切。下面的文章为正在旅途中的人们而展开……

■文/roundcloud

除了游戏机以外，其余的一切都是可以自由选择的，所以如何用有限的米来合理的安排这一切，是需要慎重考虑的，而面对这么多“嗷嗷待哺”的器材，更首要的，便是要知道自己需要的是什么，如何去挑选。游戏包括了图像、声音两大基本要素，可事实上要真正吃透，就像diy XBOX软硬件一样，越搞越糊涂。有些看似不起眼的地方，或者说是吹毛求疵、心理作用的东西，往往等时间久了，就会慢慢发觉它确实很重要，并不是小事一桩——因为每个人的取向是不一样的，在乎的东西也会因人而异。显示设备，除了另类一些的电视眼镜、小液晶屏、电视卡＋显示器，和价格昂贵的超大屏幕设备以外，正统的CRT电视机才是王道；声音方面，虽然所有的电视都有喇叭，有高级一些的还号称SRS、杜比AC-3环绕等，但是最好还是另外配套音箱的好，因为声音的发展比图像要领先得多，声音早就进入了真三维的时代，如果还用电视机喇叭的话，您就错过了至少游戏内容的三分之一……至少，总得用副像样的耳机吧。

选择彩电——莫因诗卷愁成谶,春鸟秋虫自作声

买彩电都要看到的几个最直观的地方分别是：外观、显示效果以及输入端子，当然了价格就不用说了，应该是最首要的条件了。一般来说，只注重外观可以考虑韩国产品，只考虑画面和功能的话可以参考一下部分国产和日本的产品，都要考虑的话就最好买国外品牌。说归说，毕竟只是一家之言，选择的时候，还是要靠自己的感觉来做向导。

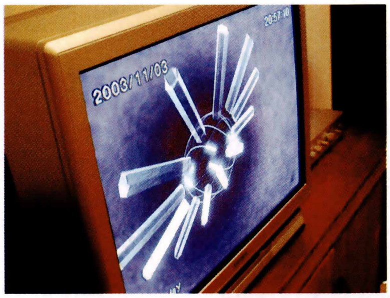


↑东芝Hyper Pro100经典再现，只是画质无法与从前相比。

首先说说外观。到底选多大的、是不是纯平的——这两个问题最重要。电视越大越清晰，这个好像已经是古董级的错误观点吧？然也。一个14寸的电视用来玩实况足球，球员动作就会看不清楚，就算你用的是AKIA加21针RGB线，仍然是这样，更不要说康佳小画仙了。选择14寸是很无奈的，多半是因为地方不够，或者是老婆大人要追求过分的温馨感。但是不是说14寸就没有好处了，玩PS、PS2的大多数游戏，都是很不错的，至少它没有锯齿了，用三洋ST-14EF1(三洋有多种14寸彩电，而且目前仍然在销售)，甚至会有“精致”的感觉。21和29寸目前应该是最实惠的选择，它们已经熟透了，再不用就要过期啦。25寸的电视由于其制作流水线的减少，目前有可能会比29寸的还要贵。做工方面，商家为了和高端电视拉开档次，所以目前的低端市场已经很难找到做工、用料、造型设计都很好的电视了，不像以前的飞视、锐屏，造型都是一视同仁的。一些冷门的牌子，倒有些造型不错的，像夏普、三洋、三星、LG等，但是其本质是和国产的一样的，不必为了这个而花了冤枉钱（国产电视总有一到两个很明显的缺陷，就看买家能否妥协了）。纯平是现代电视的基本标准了，但并不一定要物理纯平，不要钻牛角尖。视觉纯平的造价更低，效果更好，省下的钱就能投到其他部分去，而且一旦点亮画面，肉眼一般不会去在意是否有那一点点的失真的，除非你把电视机作为另一种室内装饰品。



↑此款29寸厦华售价2000不到，吃惊的是竟然是逐行电视！！不要再犹豫了，2000连索尼的一个电视机架都买不到。



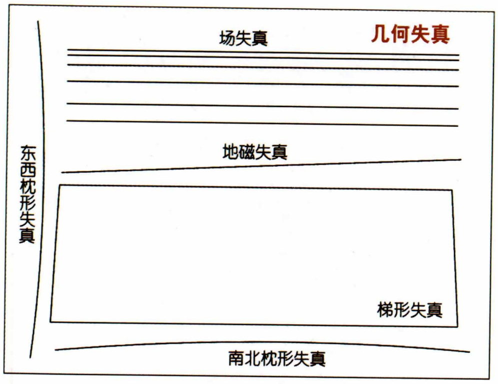
↑东芝飞视的经典之作——29VF6UC，外形、画质都堪称经典。

显示效果，俗称画质，指的是画面的素质。商家通常对自己的产品都要狠狠的宣传，搞出很多专业名词，其中有些确实是很重要的指标，但是用在玩游戏上面就不一定适合了。例如：梳状滤波器，这个东西是电视里面的亮色分离机构，越好的话画面越干净，像一些字幕，本来应该是纯白的，但是亮色分离不好的话就会出现彩色串扰。然而这个多数情况是指的有线电视和普通复合视频信号，到了S端子以上接口，这个就毫无用武之地了。所以想用分量端子的玩家就可以不必考虑这条了。

其实玩游戏，最关键的就3条——色彩、几何失真和呼吸效应，但是这3条，可以毙掉任何一款中低端电视！所以我们选择相对最好的。

色彩是个比较主观的东西，因为每个人的眼球颜色本身就不一样，加上每个人的喜好不同，一般只要到商场实地考察片刻，便会有答案了。色彩为什么会出现这么多风格，关键在于开发者对三原色的调校。人眼对三原色（RGB）的敏感程度是不同的，所以显像管不能简单的按等比例来分配三种色彩。调教得好的电视，都很见开发团队的功底，因为它是科学和审美的结合。目前最难表达的色彩是红色，要想获得真实的红色，普通老百姓需要花费上万美元才有可能得到，另外还要受输出设备的品质所左右（还好游戏里面卡通的居多，倒不必很真实了）。黑白色也是一个难题：看看新闻发布会里面穿黑色西装的男士，你能看清衣服的层次吗？这个一来要靠人为的调节图像参数，二来靠电视总线控制芯片的黑、白电平参数设置和动态亮度控制电路。拿张《前线任务4》和《鬼武者3》试试，画面看着顺眼的话，证明这电视还是不错的。菲利普电视的色彩最接近真实色彩，但是有人却说是淡而无味，包括我在内^_^；索尼的色彩最自然，适合大多数亚洲人的口味。

几何失真是比较容易看出来的，但是还有可能忽略的地方。东西、南北、梯形失真，这些都是容易看出来的，只要看应该横平竖直的画面，它确实是没有变形就可以了，但是场行失真要注意一下，一般来说除非专业的测试碟，否则很难看出来。这里有个办法，就是看新闻、电视剧结束时候的游走字幕（水平字幕看屏幕下方的一些经常有的小信息即可，但是因为文字一般只有一行，比较窄，要更加注意），看会不会像波浪一般的起伏，如果有的话，就说明画面有局部的伸缩变形，更通俗一点的说法：显示等距离的平行线，如果发现了有宽有窄的地方，就说明有场行失真。



以往好多电视的失真都是中间往外涨的，只有东芝的电视比较奇怪，是四个角向外拉伸；现在的电视穷于应付五花八门的视频格式，失真已经变得毫无规律可言，就算去调整工程菜单也无济于事，因为调好了P制式的，N制式就不一定好，另外逐行和隔行的失真程度也不会一样。

呼吸效应大家都知道，就是画面在忽明忽暗的时候，画面涨缩的幅度不大，那就是好电视。这里再次强调一下，除了索尼的电视以外，水平都差不多，规律是越贵的电视，呼吸效应都会越小。

画质上面还有一点是玩家值得注意的——聚焦和汇聚。聚焦不好的话文字模糊不清，看着累；汇聚指的是三原色是否能打到一个点上，不能打偏了，如果偏了的话，边缘就会出现彩色溢出，这在电视的四周和四角可能尤其明显。（只要是CRT管的，那么高端电视也不一定能做到完美）

输出端子当然越多越好，但是多并不代表品质就好。索尼的低端电视好多都不带S端子的，因为S端子的电路成本要做到和色差相当的话，是比较贵的，所以宁可只要色差。这些东西当然不好一一测试，只能靠品牌意识了，目前基本上只要是主流品牌，端子一般不会出多大问题。现在的游戏机已经开始有部分对应标准清晰度信号甚至高清晰信号，下一代主机应该完全对应高清晰信号，像PS3刚刚宣布可以播放蓝光光碟为载体的视频了。未来的电视格式应该是标准清晰度(SDTV)和高清晰度(HDTV)，但是这些都还没有个定论，更不要说游戏机的视频格式标准目前是多么的混乱了，例如4：3格式的720P画面，它的存在还不能说是一个错误。既然选择了中低端电视，那就不用考虑什么信号的支持问题了，着手最基本的，才是最明智的。

综上所述，目前彩电市场的中低端产品都正在向最廉价的方向发展，能省的地方尽量省，所以现在的价格也是出乎意料的低，29的卖一千多完全有可能的，连索尼最新的AX29寸纯平也不能幸免这场惨烈的战争。用料省下来了，到底有多大影响呢？其实很简单，只要是正规的品牌，向来都是一分钱，一分货，消费者只能求不吃亏，而不能讲究占到什么便宜了。原来的电视如果3000能买到，一年以后变成2500，再过一年成了2000，它在品质上面顺着看下去好像变化不大，但是真正两台实物放一起对比，严格测试一下，立马现原形。现在的市场是这么一个情况，高中低三档：低档里面，只能买到相对来说各方面都还说得过去的电视，想要多花20%的钱来买更好一点的电视，很难；中档里面，几乎都是逐行、倍频的天下，想要买中档50Hz电视，门都没有；高端里面，基本放心，买到的基本都各有特色，每个特色都让您满意，但是价格也好……配合另外一个电视的特点——小屏幕的电视比大屏幕的电视好做，缺陷也少，基本就可以买到适合自己的电视了。低端里面，最好是买21寸的，因为21寸的电视基本看不出什么几何失真和呼吸效应，亮色分离电路做差些也影响不大了，如果要买29寸的，东芝和松下的50Hz电视还可以，松下的外观更好一些（我曾看过一次松下29演示冷色调画面，是勺子和玻璃制品的，用的是复合视频线，画面上的边缘处理得太好了，堪称绝美，而旁边的其他牌子，明显看到爬行纹）；中端里面，要34寸的只能国产，现在技术方面领先一些的应该属厦华（仅技术，不谈功底），如果要29寸的，选择就大了，索尼DR、东芝飞视智能100和松下GIGA老三样就够忙活一阵子了。东芝飞视最像电视（这话说得……），就是说最有电视的感觉，是一种与生俱来的、从小就有的感觉；索尼DR像电影，讲究整体感觉，在细节上面不如东芝，DR系列还没有100Hz功能，看电视要费点神了；松下GIGA像显示器，色彩浓郁，线条分明，适合放慢节奏或静止类的画面。菲利普的电视高端做得好，一部分专业人士都喜爱，但是低端就得不到它的真传了。

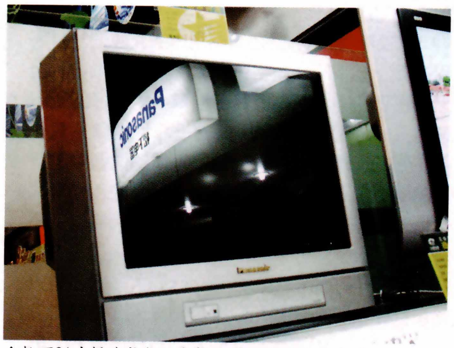


↑松下普通50Hz电视，画质相对来说是很好了，价格便宜到了无以复加的地步，记住还是29寸的。

选择音响——对月形单望相护,只羡鸳鸯不羡仙

与中低端电视对应的音响可能会落后一些，但是如果花些心思，也是可以令人刮目相看的。如果电视花3000，那么音响至少要1500左右，这样才匹配；环绕声和高保真的取舍问题上，我的意见是在保持清晰度以后，再考虑2声道的声场、定位等，最后考虑上环绕。按照这样的说法来配的话，多媒体音箱就变成候选者了，首选是音箱＋功放，因为一对好箱子所表达的立体声场，不会亚于一些所谓的多媒体三维环绕声场。多媒体音箱有它的局限性，它是针对电脑开发的近声场音箱，对于1米之内的聆听者来说，细节和平衡感都最佳，但是玩游戏的人一般都在电视上，距离2米开外，这样一来中频部分就大大损失了，高频细节也消失殆尽，谈何气势？

一个好的声音，应该是扎实，均衡，从容不迫的，花1000买一对国产品牌的音箱，然后买个2手的功放，真是不亦乐乎。买音箱少到商场，多去电子城，因为那里专业，价格也不会有太大的浮夸，国产里面像钟神、琴谱、风之声、金琅、何氏、惠普、惠威都有1000左右的音箱买，国外品牌里面也有，像KEF的coda7se，1000就可拿下，其口碑在千元价位里面毋庸置疑的好，用来玩游戏绝对是不错的(就是长得咳嗽了点儿，黑黑的，做工也比较粗糙)。功放方面，新的功放一般都在千元以上，所以可以看看二手市场。国产里面二手的应该便宜些，但是并不一定多，因为更多是洋垃圾。虽然说是垃圾，但是功放这个东西不容易坏，所以还是可取的，我有台用了6年的先锋纯功放A-2030，音色比现在一些新AV功放都要好，这也就说明了只要保养得当，机器一般都是比较皮实的。



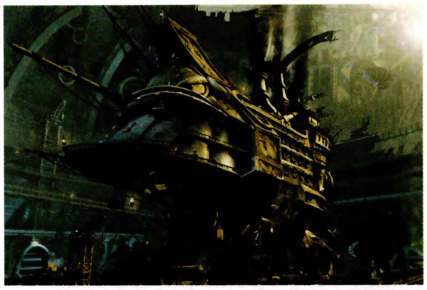
↑松下21寸经典长气王电视，买一台放在卫生间该多好啊！

音响市场的特色是历史悠久，进展缓慢，品牌繁杂，所以不了解的人很容易有音响市场是不成气候的感觉。从难度上讲，功放要比音箱好做得多，功放要的是技术和原料，而音箱除了需要这两者，还有人文，它是音箱的灵魂，气质的表达。从投资少到多来看，一般都是走这么一条路：国产功放＋国产音箱→国产功放＋进口音箱→进口功放＋进口音箱，而第二步到第三步最为难走，弄不好投了钱还得不到回报（这里的进口指的是在国外设计及生产，不包括国内生产的）。但是有一条是万年不变的——不要心浮气燥，要把挑选当成一种享受，不要变成负担。告诉你一个秘密，音响市场的老板跟其他老板不一样，怀着一颗谦虚的心去店里，绝不会受到像对待外行般的冷落，反而会得到热心的指导，你可以每个周末去试听，就算半年不买，也不会有什么事。好的音乐可以提高修养，也许游戏就是它的一块敲门砖吧，它将引导你进入神圣的殿堂。

因为陌生而相遇，因为了解而分开——许多人生故事就是这样，是必然。虽然说在买中低端设备的时候，就注定了将来是要淘汰的，虽然知道懂的知识越多，就越难作出选择，但是愚坚持以为，循序渐进才有真正的快乐，就像从小玩到大的游戏机一样，如果一开始便拥有了顶级装备，一来没有了奋斗的动力，二来失去了升级的成就感；只有同时拥有了苦与甜，下一步才能谈品味与个性。

人生得意须尽欢，莫使金樽空对月。选择适合自己的，需要认真去对待，但不可犹豫和等待。

DTS（Digital Theatre System）数码电影院系统是家庭影院环绕声技术中出现的一项全新技术。它也是一个5.1音频系统，前置左声道、前置右声道、中置声道、环绕左声道和环绕右声道和重低音声道。



3DCG的制作过程

——完结篇：3DCG行业现状与展望

不知不觉3DCG创作过程的讲座已经到了最终的一章了。对于这篇最终章的题目，我确实想了很多，也许以下要讲的与3DCG的技术没多大关系，但只要你一旦踏入这个行业，就会发现这些问题是你不得不去亲身面对的，它甚至比你的3D技术能力更加需要了解。　文/朱峰

3DCG行业的现状

3DCG在国外，已经形成了一个比较成熟的产业，它在电影和游戏等方面都有着重要的地位。可以说，带有CG特效的电影，成为了票房的保证。游戏方面，美丽的CG过场画面、漂亮的3D场景人物，成功地造就了一个又一个百万级的软件。

尽管3DCG产业在国外蓬勃地发展着，然而在我国国内，还远远达不到用产业这个词来形容的标准。尽管这样，它还是存在的，只是远不如大家想象中的那么好。

比较有特点的，就是我们国内的无数广告公司和建筑公司，它们正是带有中国特色的3DCG业。当然，在它们中间有做得好的也有做得不好的，但总给人一种别扭的感觉。每过一个时期就会有一些不好的现象出现。说到这里不得不说到中国新兴的网络游戏，这些在几年前是没有的，尽管这个行业最终是成功还是失败，在目前来看仍然是一个未知数，但多少给了中国CG行业人员一个发挥的空间。在动画电影方面，我们大多数还是只是单兵作战，在质量和数量上和国外动画电影没法进行比较；如果想拿它们来创造票房收入，你还必须先考虑好D版的问题。



↑包括大名鼎鼎的星战系列，如今国外电影大片中对3DCG的运用已经非常的纯熟，并真正实现了产业化与规模化。

也许这些就是我们中国自己的3DCG行业现状，尽管有着种种问题，但凡事只要做了，而且是下决心做了，就应该努力把它做好。如何才能把它做好？谁也不知道。只有做了，才知道成不成功。成不成功是未来的事情，我现在只想讲讲我们现在所缺少的东西。希望无论是社会还是创作者个人，都不要把责任推给对方，我们需要找到办法，而不是推卸的理由。其实我们大家都是一个整体，大家都应该有这个责任感。

我国3DCG行业的不足之处

首先大多数想要或者是正在从事3DCG行业的人大都是一些年青人。尽管有着远大的理想以及充沛的精力，但他们最最缺少的就是丰富的社会经验。很多不良学校收取高额学费，看到有很多人想学这种新兴技术，就盲目开办相关的训练班，标明毕业后月薪×千元等等，这本身就是一种不负责任的表现！有很多没有经验的学生学过后，什么都没有学会，或是只是会了一点皮毛，却交了高额学费，心里肯定有被人骗了的感觉。要知道，国外3D软件的教学都是免费的。大部分都有专



↑在我国，很多的3DCG从业人员多是血气方刚的青年，而从事这一行最为重要的经验却是他们非常缺乏的。

门为学生的学习提供的试用版本下载；而且还有一些官方的教学光盘可以购买，软件自身也有教学指南提供，你应该在国内找到一些翻译过来的相关教材。至于那些黑心的老师，如果你正在从事这项工作，难道你不会为你的工作感到汗颜吗？同样是这些年轻人，在社会中又会被一些小广告公司或是装潢公司所欺骗。由于这些小公司所要求的制作时间非常紧，制作质量根本没有保证，制作费也会比较少；如果再被黑心的老板拿去大半制作费的话，这些年青人的工作环境无疑是雪上加霜。靠着眼前利益存活的公司在中国多得数不胜数。真不知道占小便宜吃大亏这句古话，这些公司是否真的理解？

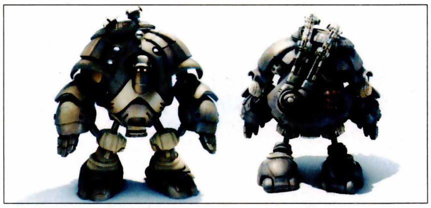
◆集团化制作　如何能够集团化地领导人们来制作3DCG同样是我们现在最最缺乏的。尽管国外拥有高级群体控制能力的公司也不是很多。

◆管理应该系统化　充分利用每个人的才能来有效地展开工作，形成统一的风格，并且最终成功地发售出去；做好市场的运营推广以及售后服务，这些工作我们国内公司的经验还相当的少，远远不够。

◆对高级管理人员的缺乏　这是在我国现今的3DCG业内最为缺乏的一种人。他们的职责应该更像一个球队的教练，对3DCG的整个流程有一个比较高程度的掌握，而不是一知半解。

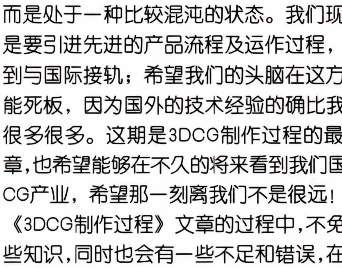
高级管理人员应起到的作用：①调动出制作人员的潜能，使每一个人都充满活力。②由于每个人的能力水平都不一样，要了解你的每一个制作人员到底能够做到什么，并让他们的分工尽量合理。哪一个制作人员在哪一方面比较擅长，就应该尽量让他得其所好；并且让这些制作人员在技术上面多在一起进行讨论与研究，定期进行技术学习的讲座，对整个团队都会很有好处。③尽管如此，制作人员所做出来的作品在制作风格上还是很难统一。这就需要在制作过程中，大家不断地进行沟通。原画设定与制作人的沟通以及制作人自己互相的沟通，及时地加以修改，才能最终达到整体风格的一致性。④采用最好的工作流程，这样才会提高制作的效率。这种工作流程是需要多年的摸索才能掌握的，让整个工作都流程化地快速进行，让每一个制作人员都了解制作流程的内容意义。

◆整个公司的运营管理　作为公司的经理必须坚信你的盈利计划；做好整个市场的调查，了解人们的需求；做到产品与需求的统一，要给制作人一个自由的创作空间，时刻进行沟通与讨论；了解产品在整个市场的定位情况，并让每个制作人员清楚这个问题；有效地控制好产品生产的时间周期，有效地利用资金；做好宣传推广工作，找一些专业人员来做这些推广工作。



结语：给所有热爱3DCG的朋友

客观地来说，中国的3DCG业现在还没有形成，而是处于一种比较混沌的状态。我们现在需要的是要引进先进的产品流程及运作过程，尽快地达到与国际接轨；希望我们的头脑在这方面一定不能死板，因为国外的技术经验的确比我们先进了很多很多。这期是3DCG制作过程的最后一篇文章，也希望能够在不久的将来看到我们国家自己的CG产业，希望那一刻离我们不是很远！在写这篇《3DCG制作过程》文章的过程中，不免会漏掉一些知识，同时也会有一些不足和错误，在此还望各位读者朋友见谅。有什么问题大家随时可以与我联系，我的EMAIL地址是jltvppb@2911.net希望大家多多交流，共同进步啊。



↑X战警中男主角狼人的「变形」过程。相信随着3DCG行业的进一步发展，我们自己的FF也会出现。

全球首款商用LED背光电视

——索尼打造视听娱乐新境界



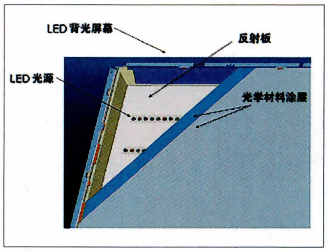
QUALIA，这个既让人熟悉又让人陌生的名字，已经成为索尼时尚高端形象的代言名次。作为索尼新近推出的子品牌，其一直代表着索尼最先进的技术和最精细的工艺，与之相应地就是让人望而却步的价格。最近索尼成功地开发出了使用LED（发光二极管）背照灯的46英寸和40英寸两款液晶电视，并将标上005的代号，成为QUALIA这一标榜贵族品牌的一员，并确定于今年11月10日上市。

文/北斗

注目!! 首款采用LED背光的商用电视

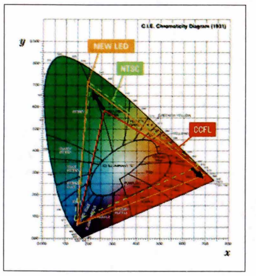
这次新推出的QUALIA高档LED背光液晶电视，46英寸型号为KDX-46Q005，40英寸型号为KDX-40Q005，两个型号分别配备了450个和325个LED模块。每个LED模块的耗电量为1瓦左右。按绿、红、蓝、红、绿的顺序排列，每5个LED模块为一组，在液晶面板正下方排列了多组这样的LED发光模块。所有LED都是从外部厂商购买的，不过索尼并未公布为其供应LED的厂商名称。

大家都知道，现在的液晶电视都是以冷阴极荧光灯作为背光源的，其色彩重现范围要远远小于NTSC制的CRT电视，其主要原因就在于背光源的光谱问题。现在采用LED作为背光源，就有可能达到甚至是超过NTSC制的CRT电视的色域范围。以LED作为背光灯源通常有两种方法，一种是直接采用白色LED，而另外一种则是通过红、绿、蓝（R、G、B）三色LED进行颜色复合。这次索尼的新款电视采用的方法就是后者。据称这是因为“每个LED的差异较大，难以将白平衡保持在一定范围内。如果使用3色LED，就能通过调整LED的间距，实现最佳的白平衡”，这和之前NEC液晶技术公司海外营业部主任樋郡崇朗的看法颇有相似之处。



↑SONY使用的是R、G、B三原色分别独立的LED。其他外国公司虽然也有研制成功，不过目前仍未能开发成商品。

从实际显示效果来看，由于这款液晶屏幕配备了红、绿、蓝3种LED模块，与使用冷阴极辉光管（CCFL）背照灯的普通液晶电视相比，绿色和红色的画面表现明显提高，色彩表现范围比NTSC规格提升了大约5%-10%，而普通液晶电视仅为其70%！



↑工业色度图的马蹄形的R,G,B显示区域，最大面积是人眼睛所能识别的色彩范围。

不过采用LED作为背照灯虽然能够提高色彩表现等性能，然而与之相应的就是，电视的耗电量也会在一定程度上有所增加。比如这次公布的两款电视的耗电量，46英寸产品为550W、40英寸产品为470W（两者均仅指显示屏部分）。与LED背照灯液晶电视同时发布的配备CCFL背照灯的“贵翔（WEGA）”引擎液晶电视为40英寸产品，耗电量只有290W。两方面一对比就可以发现，相同屏幕尺寸的QUALIA的耗电量差不多是1.5倍，主要原因就在于LED模块的发光效率比CCFL差。索尼表示希望在2、3年内达到与配备CCFL背照灯的液晶电视相同的耗电量水平。

关于LED液晶电视的一些小知识

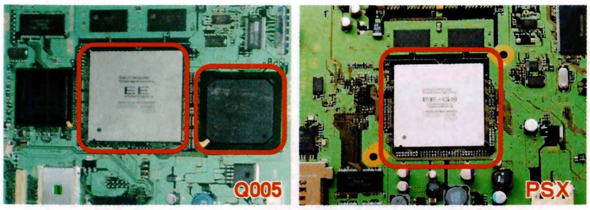
●什么是LED？LED就是light emitting diode（发光二极管）的英文缩写，简称LED。它的基本结构是一块电致发光的半导体材料，置于一个有引线的架子上，然后四周用环氧树脂密封，起到保护内部芯线的作用，所以LED的抗震性能好。

●LED与CCFL发光效率对比：据德国OSRAM光半导体公司在液晶面板LED背照灯专题研讨会上的报告指出，冷阴极荧光管CCFL的发光效率为70lmW，而发光二极管（LED）的发光效率在2007年将达到100lm/W。

注目!! 采用PS2专用EE与GS芯片

之前在索尼推出的PSX上曾经将PS2的专用中央处理器EE（Emotion Engine）引擎与图形处理芯片GS(Graphic Synthesizer)集成在一块EE+GS的系统单芯片中。而这次的LED液晶电视中采用的则是分开封装的EE和GS。封装EE和GS的主板上配备有美国阿尔特拉公司(Altera Corp.)的低价位FPGA“Cyclone”。Cyclone连接GS和位于其后级的图像处理系统“Vega Engine HD”，起到了胶合逻辑(Glue Logic)的作用。

这一设计使其拥有与PSX相同的“XMB”(xross media bar)图形化操作界面，使用者可通过这个功能强大、使用简便的强化型界面来操作电视的各项功能。而且通过此举就能将高速检索微波数字电视、BS数字电视、110度CS数字、微波模拟电视等电视广播，以及DVD等光盘、数码摄像机和数码相机等各种内容集中在电视之中，这也与索尼所提倡的“打造家用多媒体娱乐终端”的口号一致。



←「EE+GS」是索尼去年推出的90纳米制程版系统单芯片，原用于PSX系列中。

对于索尼此举，业界有分析师指出，这是一个很好的技术，很多公司都会在未来跟进，不过索尼应该仍能保有竞争优势。而且投资人也相信，即使索尼没有制造面板的技术，仍能让产品具有差异性。

索尼还表示，我们众多玩家所关注的其下一代主机PS3的主处理芯片“CELL”处理器也将会应用在各种消费性数字家电产品中。由于CELL可以使用多个核心同时处理，所以尤其适合用于对影像的处理需求高于个人电脑的数字家电上，而且还可以架构成网格运算环境。看来游戏机与家用电器更深层次的互动与融合将是索尼电器在未来的发展方向。



↑右侧为配备LED背照灯的QUALIA牌液晶电视；左侧为使用CCFL背照灯的其他公司产品。

主要性能参数

	KDX-46Q005	KDX-40Q005
屏幕类型	46寸V型	40寸V型
分辨率	1920×1080×3RGB	1366×768×3RGB
可视尺寸	101.8×57.3cm(宽×高) 116.8cm(对角线)	88.5×49.8cm(宽×高) 101.5cm(对角线)
输入信号	1125i,750p,525p,525i	
接收信道	VHF:1～12ch，UHF:13～62ch，CATV:C13～C63地面：000～999ch，BS：000～999ch，110度CS：000～999ch	
画面处理	Wega HD引擎，高清晰画质整合处理器	
I/O端子	S2视频输入x3、D4视频输入x2、组合输入x2、HDMI端子x2、PC输入x1、USB端子x1、数码广播/S2视频输出x1、i.LINK端子(4针/S400)x3(前置x1，后置x2)、TV中置喇叭输入x1、光纤数码声音输出(AAC/PCM输出)x1、声音输出x1、辅助低音扬声器输出x1、耳机输出(立体声)x1、56 kbps电话线路端子(内置)x1、LAN端子(100BASE-TX/10BASE-T)x1、AV输出端子x1、混合S输入端子x1、混合S输出端子x1	
功耗	550W(待机时1W以下)	470W(待机时1W以下)
重量	59.0kg	47.2kg
尺寸	123.9×71.6×13.0cm	110.7×64.2×12.9cm
价格	1102500日元 (人民币约7.7万元)	840,000日元 (人民币约5.8万元)

次世代传媒 VGAME.CN

次世代商城 商城新气象，新品一箩筐！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编:100011 邮购电话:010-64472177

每张汇单邮费一律10元！



商城改版了！新商品的图片也更加清晰便于大家在挑选时作为参考，怎么样，看起来是不是更顺眼呢?今后我们将逐步调整，努力为各位提供更加便利直观的选购方式。这次，本商城又送上7款新产品。其中EVA PINKY COS特别版更是最近在日本也炙手可热的超人气周边，当然可爱的仓鼠太郎、经典的超时空要塞和实用有趣的海贼王存钱桶等也同样不可错过哦！

圣嘉电子产品专区

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum



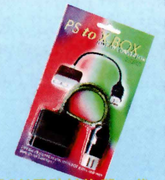
特别推荐 特价
超级记忆棒第二代(月光宝盒)
●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场
¥68 编号：1258



GBA 4MB超级记忆棒
●可备份各种卡带的存档
●长年不掉档
¥49 编号：1056



特别推荐
迷你PS-PC手柄转换器V代
●PS或PS2手柄以及周边即插即用
●带震动可编程
¥49 编号：1012



PS转XBOX震动转换器二代
●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄
¥39 编号：1023



特别推荐
GBA-SP AV立体声接收器
●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置
¥199 编号：1236



特别推荐
智能电子分插
●四组AV+两组S端子输入
●自动侦测输入信号，高保真还原
¥65 编号：1225



特别推荐
PS2 16MB扩充记忆卡
●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量
¥79 编号：1067



特别推荐
SP 1400毫安超能锂电池
●是原装电池两倍以上容量
¥89 编号：1247



SP外置电池盒(充电器)
●使用四节7号电池
●通过CE认证
●可快速完成GBA紧急充电
¥29 编号：1124



SP音箱+风扇
●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备
●音箱与电扇开关独立
●使用7号电池两节
¥49 编号：1203



特别推荐
PS2专业级五头分量线
●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果
¥65 编号：1179



特别推荐
PS2第二代中文金手指
●全中文菜单
●内含一张光盘和一块记忆卡
●全兼容AR2密码，稳定易用
¥49 编号：1102



特别推荐
GBA(SP)第二代中文金手指
●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码
¥79 编号：1113



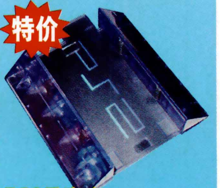
特别推荐
GBASP耳机转换线
●做工精细
●可接上更高级耳机
¥19 编号：1180



GBA豪华尼龙手提包
¥16 编号：2013



特别推荐
SP防划防震套
¥19 编号：2057



特价
PS2垂直座
¥15 编号：2068

热门游戏动漫周边专区

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn



最终幻想X-2光碟簿
●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇形收纳方式，不伤盘
¥39 编号：3014



最终幻想X-2笔记本
●全不锈钢制造！有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重
¥48 编号：3047



最终幻想X-2打火机
●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石
¥29 编号：3025



超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具
●40CM高，做工精细
¥36 编号：5016



多罗毛绒玩具
●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制
¥20 编号：5027



特别推荐
钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
●钢之炼金术师热门人物大集结，出口产品，做工精细
¥59 编号：4453



特价
钢之炼金术师金属手机挂饰
●出口产品，全金属炼制，总长约9CM，做工一流
¥19 编号：4374



特别推荐
犬夜叉手机挂饰四件组
●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙，陪伴你的手机左右
¥39 编号：4329



特别推荐
哈罗金属胸针
●全金属打造的多色闪亮哈罗，直径约2.2CM，附精美胸针扣
¥24 编号：4385



特别推荐 不含手机哟！
哈罗香味手机座(红色)
●高约9CM，带香味，造型可爱
¥25 编号：4341



特别推荐 不含手机哟！
哈罗香味手机座(绿色)
●高约9CM，带香味，造型可爱
¥25 编号：4352

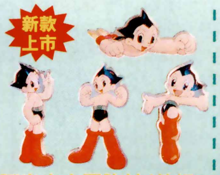
特价促销活动火热进行中！（注：特价商品VIP会员不享受另外优惠）



超时空要塞MACROSS人物收藏集Part1

●Part1包括一条辉、明美、米莲、伊修塔尔、玛欧及一款隐藏版，设计动感十足造型华丽，尤其隐藏版更是值得收藏的佳品。

¥99 编号：4565



阿童木金属胸针4件组

●每枚胸针上都点缀着亮片，戴起来更加闪闪生辉。

¥19 编号：4543



海贼王存钱罐玩偶7件组

●高约10厘米左右，PVB软胶制品，木桶是一个小存钱桶。有路飞等人帮你看钱，还有什么不放心的呢？

¥69 编号：4598



高达扎古玩偶六件组

●本系列包括扎古坦克、夏亚专用扎古F2等6款大头扎古。看看这些可爱的大头扎古是否会觉得别具特色呢？

¥29 编号：4554



EVA PINKY COS特别版三件组

●在日本大流行的PINKY换装娃娃EVA特别版.涂装精细,大头的超Q造型十分可爱.头部、上身、下身以及多款配件都能任意交换.不管是店长装还是第七使徒和莉莉斯的手包绝对都能使你会心一笑。

¥69 编号：4587



仓鼠太郎公仔铅笔插12件组

●塑胶材质，高约3–4cm，可以插在铅笔上，每只仓鼠个性鲜明，看着可爱的仓鼠太郎、小丸和眼睛君站在你的铅笔上，写起字来是否更顺手了呢？

¥24 编号：4576



哆啦A梦金属胸针四件组

●四款人物均为头戴竹蜻蜓的造型，表情生动逼真。

¥19 编号：4532



哆啦A梦存钱罐

我要铜锣烧！

●高约13cm，可存取硬币

¥15 编号：4172



哆啦A梦玩偶六件组

●哆啦A梦的各种超可爱造型，高约6cm

¥29 编号：4442



棋魂角色手机挂饰四件组

●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

¥19 编号：4037

樱大战闹钟



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

¥55 编号：3036



人形电脑天使心钥匙扣7件组

●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

¥49 编号：4330



超卡瓦依！第二代登场！

龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组

●塑胶材质，平均高约6cm

¥45 编号：4420

挂饰七件组 Q版犬夜叉手机



●犬夜叉正反派人物Q版造型登场，值得收藏！

¥29 编号：4486



¥39 编号：4521

猎人金属挂饰4件组

●金属挂扣，人物形象精美，可随意扣在书包、手机或衣服上。包括小杰、西索、酷拉皮卡、奇牙四款



全职猎人手机挂饰五件组

●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

¥24 编号：4026



火影忍者手机挂饰七件组

●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

¥35 编号：4273



哈罗手机挂饰4件组

●塑胶材质，手脚不可收缩。面对如此可爱的哈罗，怎能抗拒将它随身携带的诱惑呢？

¥19 编号：4510



钢炼金属挂饰三件组

●菱形外观，上面绘有考究的角色头像，即使当作项链坠也一样适用。全套包括阿尔方斯、爱德华和罗伊三款。

¥29 编号：4475



网球王子金属挂饰三件组

●金属挂扣，可随意扣在书包、手机或衣服上。包括越前龙马、手冢国光、不二周助三款。

¥29 编号：4497



樱桃小丸子不倒翁6件组

●不倒翁的造型和人物生动的表情充分再现出了原作的童趣风格。全套共6款，高约4cm左右，每款均附带一块防滑绒布垫。

¥29 编号：4509



美少女战士超大挂饰六件组

●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

¥48 编号：4251



网球王子手机挂饰五件组

●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

¥49 编号：4284



任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组

●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣，细节逼真完美令人爱不释手，掌机迷收藏佳品。

市场价 ~~¥80~~

¥48 编号：4396



钢之炼金术师扭蛋六件组

●共有温莉、阿尔方斯、莉莎、罗伊以及爱德华AB两版共6款。其中爱德华B可和温莉搭配摆设，阿尔方斯的头部和胸部部件可替换。

¥59 编号：4464

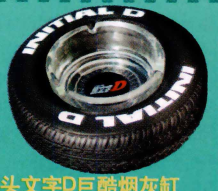


不含手机哟！

头文字D轮胎手机座

●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

¥19 编号：4217



头文字D巨酷烟灰缸

●超大尺寸，直径约17CM，厚约5CM，是实用品更是艺术品

¥39 编号：4419



千与千寻万年历

●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！

●高约10cm

市场价：~~¥160~~

特价限量抢购中！

特价¥99 编号：4307



秘技天地

一条好秘技最重要的是具备什么样的条件？这是小沛最近“研究”的又一课题。实用、真实，还是稀有呢？我真的很难从中选择。也许所有条件都具备才是最好的？还！哪儿找这么好的秘技去？最后小沛突然得到了启发！读者喜欢的才是最好的！可是读者喜欢什么样的呢？这是小沛准备研究的下一课题！好了，如果读者们有兴趣，可以写信来说说你们都喜欢什么样的秘技呀？小沛会广泛收集大家的意见，然后在今后的秘技天地中刊登大家都认可的“真·好秘技”！！

责编/小沛

PS2.胜利十一人8

无限进球BUG：



没想到胜利十一人的最新作竟然会出现如此低级的错误？！只要进一个球就可以让进球数无限增长从而锁定胜局，哪怕面对世界明星队，然后自己放弃防守，对方也不可能把比分追上！好了，不调大家的胃口了，马上公布这个实况历史上最严重的BUG！

方法是：当自己的球员射门一定会进的时候，在皮球滑过球门线的一刹那马上按暂停，然后选择动作重放。只要看一遍重放，进球数就会增加一个，看十遍就会增加十个！看一百遍就会……只要你有耐心，比赛绝对比NBA还要激烈！　**北京　地球人都知道**

小沛：看了这则秘技我终于忍不住要说两句了。KONAMI的胜利十一人可谓是所有家用机足球游戏中最富盛名的作品了。最近频繁地推出新作虽然显示了其日益提升的超凡人气，但同时也让玩家们对新作的质量产生了怀疑。譬如在新作中，只要同屏显示的人数一多，就会明显有速度拖慢的感觉。还有光源的处理也过于生硬，每一个黑人球员的脸上都是一片白，远看就像人人头上长出了白发一样！再加上这次的BUG，看来KONAMI很快又要推出8的修正版了！

PS2.忍者神龟

有趣的小发现：

我在《电软》14期看到把时间调到圣诞节的话，神龟们就会戴上圣诞帽。后来我自己试验了一下，如果将时间调到10月31日的话，神龟们的头上会顶着一个南瓜头！（^ ^）　**河南　许乐**

GBA.ONE PIECE棒球

投掷魔球：

输入下面的指令就可以让人物投掷出威力强大的魔球！但是要注意的是魔球虽然强力，然而人物体力下降也会比较快。

魔球名	命令
蛇形魔球	↑、↓、↑、A
回旋魔球	按住↓一秒以上，再按↑、A
ナックル魔球	按住↑一秒以上，再按↓、A
分身魔球	↑、→、↓、←、A
マニアック魔球	↓、↓、A
双魔球	↑、↑、A
隐形魔球	在投球模式连按三次B
爆裂究极拳魔球	↑、↙、↘、↖、↗、↓、A
左旋魔球	←、←、A
右旋魔球	→、→、A

北京　红猪

GBA.火影忍者 最强忍者大集结2

出现第四个人物洛克·李：

满足以下条件就可以使用洛克·李这个人物了。

1、通过所有关卡，保存记录。

2、在标题画面选择“继续游戏”，读取存档。

3、开始游戏后就可以选择洛克·李。

嘻嘻……其实就是通关一遍就会出现了！

北京　江南一点红

XB.忍者外传

实用游戏秘技一览：

A、直接使用：

跳过过场动画（非全部可适用）

按下开始钮、A钮、开始钮。

B、须达到条件：

影片欣赏（Movie Gallery）

以“一般（Normal）”或“困难（Hard）”模式破关！

未来忍者服（Ninja of the Future outfit）

以“一般（Normal）”或“困难（Hard）”模式破关！在主选单画面按住L、再开始新游戏！

电浆剑（Plasma Saber）

以“一般（Normal）”模式破关！

电浆剑Mk2（Plasma Saber Mk2）

以“非常困难（Very Hard）”模式破关！

非常困难模式（Very Hard difficulty）

以“一般（Normal）”或“困难（Hard）”模式破关！

VERY HARD：难度NORMAL或HARD破关后出现。

下忍装束：按住L+R选择NEW GAME。

未来忍者：难度NORMAL或HARD破关后按住L选择NEW GAME。

魔神龙隼：难度VERY HARD破关后按住R选择NEW GAME。

黑龙丸（DARK DRAGON BLADE）：读取Successive Play记录进行第二轮游戏时于13章隼之里商店二楼。

（PLASMA SABER）：使用未来忍者模式进行游戏。

Movie Gallery：难度NORMAL或HARD破关后出现。

Classic Ninja Gaiden：游戏中取得忍者龙剑传DISC并于PUB内使用后出现。

Sound Test开启全音乐试听（Option>>Audio settings）：难度NORMAL或HARD破关后出现。

兴安盟　黑龙☆星

GBA.高达SEED 对战

HARD模式通关密码：

密码是WLJK7SD08。效果为出现4架隐藏高达机体，分别是：自由高达、正义高达、神盾高达和西古高达。

北京　埃拉

PS2.忍者神龟

出现超难模式：

在标题画面中，依次输入KONAMI的经典秘技：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A，看到标题震动即告成功，进入newgame时就多了veryhard一项，这个模式中是没有补给的，很有挑战性！　**武汉　田小康**

PS2.超级机器人大战MX

小秘技：

1、开机后不要按任何键，等到要按START时也不要按键，等一会儿后会有一段歌曲，过后再等一会便会有所有登场人物的战斗CG，CG过后又是开场CG。重用刚才的方法会有新的人物战斗CG，总共有4次。

2、在第2次分支路线合流的那一关（地上　宇宙）没有用到的那一队会加5级，只要死一次还会加5级，只要在那一关多死几次的话就可以在40分钟内让没选到的那一队等级到顶（99级），在那一关战败条件是电童和机动战舰大和抚子B击坠所以要让电童赶快死，战舰的话死的慢，至于让电童死的方法就看个人喜好了，笔者是让电童孤军深入每次敌攻击用防，等到没选的部队到99级时就不用我多说了吧．（不管谁玩总会有练的人在没选的那一队里）　**上海　小智**

GBA.大金刚王国2

在游戏的输入密码画面中，输入以下的密码就可以得到不同的效果

密码	效果
Freedom	开启所有版图
richman	开始游戏时拥有10个香蕉币
helpme	开始游戏时拥有5条命
wellrich	开始游戏时拥有50个香蕉币
weakling	开始游戏时拥有55条命

广东　陈文锋

GBA.超级街霸方块2

隐藏人物出现方法：

豪鬼：将方格移至MORRIGAN处，按住SELECT后，依次输入：下、下、下、左、左、左、A。

丹：将方格移至MORRIGAN处，按住SELECT后，依次输入：左、左、左、下、下、下、A。

DEVILOT：将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT后，依次输入：左、左、左、下、下、下，等时间到10的时候按A。

ANITA：将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT，然后移动到DONOVAN处按A。　**安徽　高盛**

PS2.天诛·红

无限使用一个麻痹包子：

在扔出包子后找一个便于观察包子的地方，然后按R1+R2隐藏并观察包子，当有敌人走过来吃的时候，

在他刚拿起包子的时候就可以大摇大摆的去忍杀他了，在他咬完第2口之前忍杀他就会发现人死了，包子还在，捡回来再用吧，这样就可以一个包子无限用了。

哈尔滨 林炫儿

GBA. 最终幻想1+2

FF2练级秘技：

FF2里有种练级的捷径，就是一上来，先争些钱，买上冰魔法给3个人都装上（最好再带买上补血的魔法，可以顺便练了），出来到上边小村的西边的沼泽地，记着每战之后都要记录，打冰龟，用冰魔法，可以打很多血，对于初期经验值算是很多了，很快的升级并争到钱，MP不够可以到旁边村子去补，之后发展到带上敏武就到沼泽下边的大陆，记着要装火魔法来打海盗和火球，升级也很快，想要装备的话就去上面的反叛军处（最好有敏武，可以加防）可以得到好装备。

内蒙古 DarkSunny

PS2. 凡·海尔星

作弊模式：要开启这个模式首先要收集完Transylvania这个地方的所有小小的发光的白色小球。然后站在其中一个上按圆圈，会有一条信息出现在屏幕上。

无限弹药：hard难度下通关一次即可。

半透明身体：在第二关时，来到火车站，从“龙门”的背后看过去。

来复枪：通过复活节彩蛋的迷你游戏两次。

古代装备：当第一次在城堡跟 Dracula打时，在Velken附近有一堆实验室的杂物，往绿色的ooz看去，跳过去按action按钮就会得到它. 在杀死Dracula前才能得到。

无限加速：当进入Frankenstein城堡的边庭时，转向塔楼的方向. 用两段跳绕着跳直到你看到那个cheat标志，用抓钩获得它。

大头模式：在第二关，望向马车附近鬼怪的尸体有一个cheat标志，得到它即可。

威力提升的衣服：每次都戴着你的帽子通关就可以得到了。

小朋友：在第6关，进入城堡的边门，打败狼人之后，向那个狮子怪兽般的喷水口调查，按圆圈键就可得到。

天津 筱子

GBA. 最终幻想1+2

FF2秘技：

1、HP增长：方法是在战斗中自己打自己的队友，然后带伤打完这场战役之后，画面就会弹出提示说HP增长了。但是如果装备了毒斧头的话，HP就不会增长了！

2、武器级别快速增长：与魔法升级方法一样，在战斗中不断地选攻击然后取消，同样几十下后就升级了。

3、MP增长：前提是我方有人会灭魔法，然后在战斗中对自己的队友使用，战斗过后电脑就会提示MP增长。

4、魔法级别快速增长：在战斗中，选则使用魔法之后，选择“攻击”然后取消。如此反复操作，几十下后就升一级了。

云南 曹昱

PS2. 怪物史莱克2

开启所有关卡：

在第一关游戏进行中按“start”。然后选scrapbook并输入左，上，X，O，左，上，X，O，左，上，X，O，上，上，上，上，上。当音效响起，所有关卡就开启成功了。

上海 黑贝

GBA. 火影忍者RPG

1、鼬的出现法：

在标题画面按住L和Select，然后输入BBBBB，RRRRR，BRBRBR，听到如同佐助写轮眼的音效完后放开L和Select，读取通关记录，忍术学校委托所上的房间与那个男的对话，选最后一项。

2、螺旋丸：

在标题画面中按住L和B，输入右R左R右R左R右R左R，RRRRR，听完音效后放开L和B，读取通关记录。

无锡 徐浩凯

PS2. 洛克人X 指令任务

必须码	
EF8C9A3F	16418D92
金钱	
1FD1EF83	16CB80D6
能力、经验、等级最大	
7FD1EF9F	164CF290
3F040696	1653F25D
7FD1EFA3	164CF290
3F9CB546	1653F25D
7FD1EF87	164CF290
3F9CB546	1653F25D
7FD1EF8B	164CF290
3F9CB546	1653F25D
7FD1EF8F	164CF290
3F9C989B	1653F25D
7FD1EF93	164CF290
3F9C989B	1653F25D
7FD1EFB7	164CF290
3F9C991E	1653F25D
7FD1EFBB	164CF290
3F9C991E	1653F25D
7FD1EFBF	164CF290
3F9C991E	1653F25D
7FD1EFC3	164CF290
3F9C991E	1653F25D
7FD1EF03	164CF290
3F9C983E	1653F25D
7FD1EFE7	164CF290
3F9C983E	1653F25D
7FD1EFEB	164CF290
3F9C983E	1653F25D
7FD1EF5F	164CF290
3F9C989A	1653F25D
7FD1EF63	164CF290
3F9C9837	1653F25D
7FD1EF47	164CF290
3F9C989A	1653F25D

PS2. 幻侠乔伊

Action Replay Max格式

必须码	
VJF6-5QA5-8QPED	T5TM-7PF5-13M62
HP无限	
QWNA-CEFR-CJ5VP	TTB6-GYAB-29DE3
无限VFX槽	
GX6Y-PY9Q-999B1	DV8E-VYYB-VXH6Y
V-Points最大	
DBFC-M37M-ADPRG	5ME3-4Q1R-37FX9
无限生命	
152T-M7JU-UY4RW	86JJ-2XYZ-3DUBM
全部升级	
6QMF-NKEE-7FNRV	G3D5-1B77-F131H
无限跳跃	
CM4W-X7GM-PUEHN	FX5F-CYYZ-D0Q1K

GBA. 传说的斯塔菲3

VBA代码

体力	
03007CF8:05	
星星	
03007CFA:270F	
无敌	
03007D72:09	
全能力	
0200078B:FF	
全服饰	
02000797:FF	02000798:FFFFFFFF
0200079C:FFFF	020007A4:FFFFFFFF
020007A8:FFFF	020007AA:FF
交通工具演示	
020007E2:FFFF	

PS2. 幻想水浒传Ⅳ

RAW/Xploder格式

必须码	
9048A148	0C127DEE
全员等级 99	
202BA038	0060880A
金钱变为99999999	
20534498	05F5E0FF
道具数量不减	
202C2BCC	00000000
主角状态，现在HP 999	
10530F12	000003E7
主角状态，最大HP 999	
10530F26	000003E7
主角状态，攻击力 999	
10530F0e	000003E7
主角状态，防御力 999	
10530F10	000003E7
主角状态，力 999	
10530F28	000003E7
主角状态，技 999	
10530F2A	000003E7
主角状态，魔 999	
10530F2C	000003E7
主角状态，避 999	
10530F2E	000003E7
主角状态，直防 999	
10530F30	000003E7
主角状态，魔防 999	
10530F32	000003E7
主角状态，速 999	
10530F34	000003E7
主角状态，运 999	
10530F36	000003E7

山东 楠木

格斗天书 Fighting Master

经过编辑们一番努力，“格斗天书”栏目还是在略缺把握的情况下重新复归。再次归来，我们为读者首先献上当今两大最流行的格斗游戏“罪恶工具XX”以及“街头霸王Ⅲ3rd”的深入研究。今后我们还会为广大格斗迷奉献更多出色的相关文章。

《街头霸王Ⅲ3rd》幻影阵基础

幻影阵因为其高循环率，高伤害力成为3rd中当之无愧的第一SA。随着众多高手的钻研实践，幻影阵在这些年来不断进化成熟，YUN也随之成为3rd中的最强人物。但因为幻影阵自身的复杂性和输入上的难度，要想在实战中运用自如，绝非短时之功。所以想成为YUN 的高手需要长时间的磨练。

一、幻影阵的始动

1、近轻P→轻K→中P

（以下简称TC）

此 TC 最大的优点是由发生快的 近轻P 开始，所以使用场合多，为幻影阵最常用的始动技。但这也是 幻影阵的第一道难关。因为必须以最快速度从 中P Cancel 到幻影阵，否则幻影阵发动后的第一下无法形成连击。而这需要极快的输入速度。

2、近中K

（High Jump Cancel）

先从 近中K 开始High Jump。因为 HJ 的时候，YUN 需要 4Frame才能跳起，在这段时间内完成幻影阵的输入，即发动成功。注意，如果 YUN 跳起来，则输入失败。由于输入时间很短，所以需要结合指令。具体为近中K→2369236→P，这种始动方式的最大好处是后面幻影阵的连续技修正很小。但 近中K 发生较慢，无法多用。

上述两种方法的共同点都是必须在近（至近）距离发动，都需要极快的输入速度。个人认为幻影阵输入难度的一半都在始动技上。

注意在第一种方式中，有些人为了降低难度，使用 TC→弱铁山→幻影阵 的方法，但这就成了必杀 Cancel SA,整体威力会下降5分之1左右。所以只有在SA还差一点没有满时，加一个弱铁山来蓄气。

此外还有一些方式，但不是伤害力低，就是使用场合太少，都没有实战价值。

二、幻影阵过程中的重要组成部分

1、铁山靠

特点：无论自身移动还是对方被推移的距离都很远，且可将对方浮起。伤害力一般。

使用场合：画面中央时将对方浮起后推向画面端。

后面接续：非画面端时，强铁山 或 中绝招；画面端时，中铁山。

2、打开

特点：距离极长，YUN 略向前移动。可将对方浮起，但对方中招后远远弹开。伤害力低，持续时间长。画面端时可以提高对方高度，但之后距离隔开较远。

使用场合：画面端时，将对方浮起；离画面端较近时，将对方打向画面端。

后面接续：画面端时，旋风腿；非画面端时，中或强绝招。

3、绝招步法

特点：伤害力低，且多为 2或3 Hit，又是必杀技，所以对后面的连续技修正极大，是降低幻影阵威力的罪魁祸首。但因为本身移动又快又远，有些时候非用不可。在幻影阵的中后期用一次，可将损失降到最小。

使用场合：主要在用 强铁山 或 打开 将对方打到画面端后，YUN 需要快速接近时使用。

后面接续：画面端时接虎扑子。非画面端时，向前走一些后接 中P。

4、旋风腿

特点：伤害力高，受连续技修正的影响小（这点尤为重要），是幻影阵伤害力的重要来源。本身有向前移动的效果，可用作拉近与对方的距离，但每一下后对方的高度都要降低一些。

使用场合：多数。用来扩大伤害力。

后面接续：画面端，一般后接 旋风腿，对方高度低时后接 远强P；离画面端近时用 打开，远时用 强铁山 或 中绝招。

5、远强P

特点：最大价值是能提高对方的高度，但之后与对方距离稍稍隔开。持续时间短，距离长。虽然伤害力低，但受连续技修正的影响小。

使用场合：画面端 旋风腿 后对方位置低时，用来抬高高度。

后面接续：旋风腿。

6、中P

使用场合：在 绝招步法等招后，由于对方的高度不固定，所以后面出招的时间不好掌握。此时用 中P 弹一下，可调整高度，且本身硬直时间短，使后面能够稳定接续。

后面接续：旋风腿。

7、虎扑子

特点：看似伤害力高，但受连续技修正的影响极大。幻影阵发动后第4下时伤害力和旋风腿持平，之前虎扑子多，之后旋风腿多。而最关键的，虎扑子无法连续使用（超移动虎扑子除外），所以在扩大伤害力上不及 旋风腿。特性上，虎扑子在画面端时虽能抬高对方高度，但距离短、持续时间长、之后隔开较远，所以在提高对方高度时不如用 远强P。综上所述，因为虎扑子在使用上有诸多不自由之处，所以并没有绝对使用虎扑子的必要。

使用场合：绝招步法后处在画面端时，虎扑子为最适连击。

后面接续：旋风腿。

三、幻影阵的结束

1、远强P→（Cancel）强铁山→中铁山→打开→弱绝招

这是伤害力最大的结束方法。但输入难度较高，每一下出招时间都必须恰到好处。觉得费力的人可将 打开 省去（此时绝招步法也可用中或强的）。

2、绝招→近中K→打开→弱绝招

这是幻影阵中最后一下为打开或 虎扑子（此时对方处在画面端，而YUN离对方还有一段距离）时或幻影阵剩余时间极少时用的方法。开始的 绝招步法 强中弱均可。

以上为最常用的结束方法，已可应付大多数

情况。

四、幻影阵的基本连续技

以下伤害力数据为DC中，标准伤害力、对象为满血的Ryu时，Normal Training 里显示的伤害力。（注：Ryu满血时的体力为160。具体的伤害力由于绝招步法的Hit数不同会略有差异）。

1、画面端 TC 始动

基本连续技1：TC→（Cancel）幻影阵→远中P→（C）打开→旋风腿 X 3→远强P→旋风腿 X 2→远强P→（C）强铁山→中铁山→打开→弱绝招。

要点1：对于刚接触幻影阵的人，要完成开始的部分就已是相当困难的事了。首先从 TC Cancel 到幻影阵时一定要最速，之后的 远中P 也要在幻影阵发动后的第一时间发出。这个部分没有办法，只有多加练习。

要点2：打开 后的连续 旋风腿 理论上来讲最多可以连5个，但在对战中4个时一般就已到了极限，3个则比较安定。

要点3：结束是这个连续技的最大难点。最后的 远强P 时，如果对方位置过高，之后的 强铁山 会打空，所以需要等一下。而等待时间过长的话，在强铁山未发生时幻影阵就已结束，导致强铁山发生过慢，虽然能够击中对方，但后面的中铁山会连不上。所以远强P的出招时间是关键。之后一切最速。

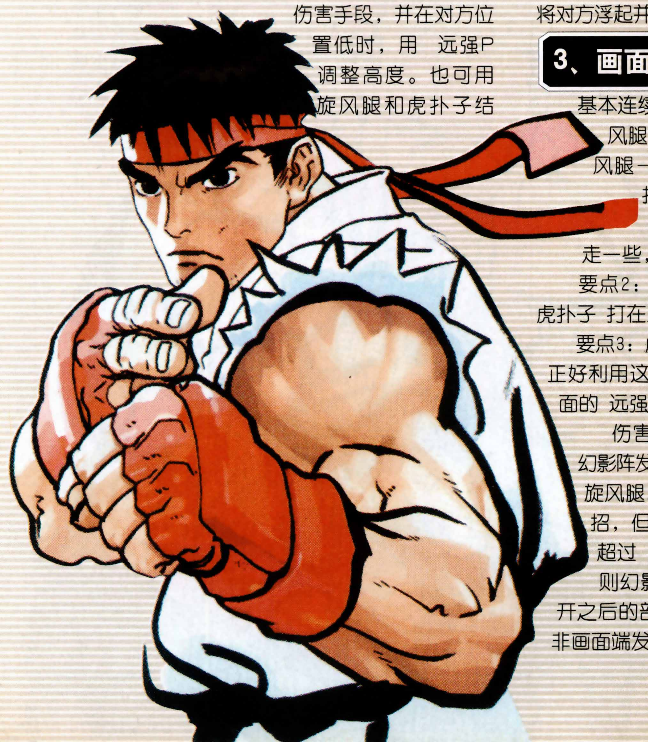
这个连续技的伤害力为87，是威力最大的幻影阵连续技之一，同时也可说是输入最容易的。

喜欢用虎扑子的人也可用下面的连续技：

TC→（C）幻影阵→远中P→（C）打开→旋风腿 X 2→虎扑子→旋风腿 X 2→虎扑子→强绝招→近中K→打开→弱绝招

伤害力是75。

面端连续技的基本思想就是以旋风腿为主要伤害手段，并在对方位置低时，用 远强P 调整高度。也可用旋风腿和虎扑子结合的方法。具体的组合依个人习惯和实际输入时的情况而定，并没有必要完全和上面的一样。



2、画面中央 TC 始动

基本连续技2：TC→（C）幻影阵→远中P→远强P→（C）强铁山→中绝招→近中P→旋风腿 X 2→打开→远强P→（C）强铁山→中铁山→打开→弱绝招

要点1：远中P 后要稍微等一下，再发 远强P。如果立刻发的话，就成为 近强P，而在当时的距离下，近强P 会打空。当然，如果发慢的话，就不是连击了。

要点2：中绝招后的 近中P 为这个连续技的关键。输入 中绝招 的指令后，摇杆的方向不要动，依然向前，使 YUN 向前走动。在走到对方身下时停住，在对方落到 近中P 可能击中的最高打点时出招。对方高度低的话会影响到后面的连续技。

要点3：打开后要向前走一些，远强P 才不至于打空。这时就能看出前面连续技的效果，如果对方高度过低的话，YUN走不到 远强P 的范围内，对方就已经落下去了。

伤害力是60。虽说是画面中央，但这个连续技是为离画面端极远时准备的（距离正好的话，远强P时 YUN 和对方刚好到达画面端），实际使用时经常会提前到达画面端。如果 中绝招 后在画面端则后接 虎扑子，如果旋风腿时到达画面端则后面的 打开 改为 旋风腿。事实上，这个连续技最大的优点就是在中途到达画面端时改变招数较为自由方便。由于所谓的"画面中央"位置不定，所以这一点非常重要。

也可用下面的连续技：

TC→（C）幻影阵→远中P→远强P→（C）强铁山→强铁山→中绝招→虎扑子→旋风腿 X 2→弱绝招→近中K→打开→弱绝招。

伤害力是63。中绝招 后必须已在画面端。

画面中央连续技的基本思想是，用 强铁山 将对方浮起并推向画面端，最后用 中绝招 接近。

3、画面中央近中K始动

基本连续技3：近中K→（HJC）幻影阵→旋风腿 X 2→打开→中绝招→虎扑子→旋风腿→远强P→（C）强铁山→中铁山→打开→弱绝招

要点1：第2个 旋风腿 后向前走一些，否则后面的 打开 容易打空。

要点2：绝招步法 后立刻发虎扑子，此时虎扑子 打在对方的脚部。

要点3：虎扑子 后是不能立刻发 旋风腿 的，正好利用这段空余的时间向前走一些，否则后面的 远强P 打空。

伤害力是72。由于是用 近中K 始动，幻影阵发动后对方已浮在空中，所以可直接用旋风腿。过程中的中绝招 也可改为 强绝招，但 打开 后离画面端的距离一定不可超过 强绝招 的范围。若在画面端始动，则幻影阵发动后和基本连续技1中开始打开之后的部分类似。用近中K始动的优点是在非画面端发动时也可造成大伤害。

会了上面的三个基本连续技，个人认为已可应付所有情况。实际上，用什么连续技并不重要，关键是要对幻影阵中的各个招数的性能和特性有一个切身的体会和清晰的认识。运用自如后，在实战中可根据个人习惯随意使用连续技。

五、非实战性连续技

之所以是非实战性，或是因为输入难度高、在实战中不安定；或是因为伤害力太低。事实上，大多数场合是两者兼具。下面的连续技我当然都发不出来（实际上根本没试过），所以无法给予解释。连续技和伤害力数据也是从各处搜集到的，不过都是可信的。还有，不排除对于极少数人物无法适用或极难成功的可能性。

1、蹲状态限定幻影阵

原理：连续技的核心为绝招步法。绝招步法的轨道是一条弧线，3Hit分别在最高点和首尾的两个低点上。在对方为蹲状态时，因为位置低，如果调整好距离的话，最高点的1Hit会打空。此时绝招步法变为2Hit，之后双方的Frame情况也会有微妙的变化（只能说这些了），再加上蹲状态时被击中后的硬直会比正常时多2 Frame，所以绝招步法后YUN会反不利（对方站立时）为有利，后面的出招也会形成连击。

TC→（C）幻影阵→下中P→远强P→大绝招（2Hit）→【下中P→近强P（1Hit）→（C）远强P→强绝招（2Hit）】 X 2→下弱K→虎扑子→强绝招→近中K→打开→弱绝招

既然是蹲状态限定，当然对方不能被浮起，且必须从一开始被TC击中时就是蹲着的。整套连续技虽然用了大量的绝招步法，但因为对方一直处于蹲状态（伤害力1.25倍），所以伤害力并不低，为70。但各处的衔接都很难，有时需要最速，有时又要掌握好时间，在伤害力提高很少的情况下徒然增加了这么多难度，实在是毫无价值。且对方蹲着时被TC击中的情况本身就很少见。

2、移动虎扑子

移动虎扑子即利用带有移动效果的弱K，指令为214→弱K→（滑动输入）弱P，具体输入感觉和移动投类似。

TC→（C）幻影阵→远中P→（C）打开→【旋风腿→移动虎扑子】 X 3→强绝招→近中K→打开→弱绝招

伤害力为76。与用普通虎扑子的连续技相比，难度增高，伤害力不变。另外，在对象为Chunli、Q等浮空时间长的人物时，上面的连续技用普通虎扑子依然成立。

3、超移动虎扑子

超移动虎扑子即远中P空打Cancel移动虎扑子，指令为 远中P→214→弱K→（滑动输入）弱P。代表着幻影阵的最高境界，一旦在对战中使出超移动虎扑子，周围的人即使是超一流高手都会给予一阵掌声。但超移动虎扑子的实战价值究竟有多大呢？先看下面的连续技：

近中K→（不HJC）幻影阵→远中P→超移动

虎扑子 X 5→强绝招→近中K→打开→弱绝招

超高难度！伤害力为94。虽然这已是幻影阵中数一数二的威力，但与基本连续技1相比，难度是天壤之别，伤害力却只高出7，这只是1个中P的伤害力。

可见，高难度的连续技实际上毫无实战价值。为什么提高了那么多难度，结果伤害力却只提高一点点甚至不变？事实上这也是幻影阵设计上的最大败笔。

六、YUN的战术体系

1、YUN是"绝对优势人物"

所谓绝对优势并不是说YUN总能保持绝对优势，实际上恰恰相反。首先，在中级以上水平的对战中，YUN的进攻核心雷击蹴极易被Blocking，所以YUN无法形成有效的进攻。而YUN的防御体系又极弱，一旦处在防守状态，极易受到连续攻击。所以"绝对优势人物"的意思是，YUN只有在绝对优势中才能保护自己不受伤害，才能生存。而这个绝对优势当然就是幻影阵。但没有幻影阵的时候呢？

2、打不过就跑

边逃跑边蓄气现在已成为YUN的绝对主流战术（当然这也使YUN恶名远扬）。逃跑就是用各种跳跃远离对方，之间偶尔使用雷击蹴来改变轨道，这样对方很难追到YUN或把握不好YUN的位置，当然也就无法进行有效的进攻。跳跃中找机会用强攻击蓄气，当对方进攻放缓的时候落地用下中P 蓄气。

当然，只逃跑是没有必要的。对方屡次接近无效，眼看幻影阵又要蓄满，难免急躁，进攻也相应出现漏洞。这时用 雷击蹴（对方面前）落地后投技 或 中铁山等方法干扰对方，若有接近的机会则接近后使用连携迫使对方连续防守，一旦情况（Frame）五五分的时候，立刻逃开。真正的用意都不是进攻，而是在破坏对方进攻的同时，加快幻影阵的蓄气速度。

3、有了幻影阵立刻发动

在实战中，幻影阵的高循环率要比高伤害力重要的多。原因第一，很明显，YUN不用幻影阵来阻挡对方，就会受到大伤害（从这点来讲，幻影阵对YUN也有防守的重大意义）；第二，实战中TC很难直接击中对方；第三，SA很快蓄满却很长时间不放，本身就是一种损失。

七、直接发动幻影阵

1、YUN是"绝对优势人物"

幻影阵满时如果可以接近，则立刻接近后用TC→幻影阵，无论TC是否被防住都要发动幻影阵。也可用 中铁山→（C）幻影阵接近。如果无法接近的话，则先与对方拉开一段距离后发动幻影阵，再试图接近。最后一种场合最为多见。注意此时YUN只是招数的发生变快了，并不等于是无敌，所以要小心接近。对方有时会企图用牵制技阻挡YUN接近，但更多时候则是向后逃跑。YUN应在注意对方牵制技的同时，用 强铁山、前Dash、雷击蹴、打开等快速接近到中近距离。

2、进攻

接近后，用 下中K→远强P→（C）强铁山、下中K→（C）打开、下弱K→（C）虎扑子、下弱K→（C）近中K 等以下段技起始并最终能将对方浮起来的连携进攻。并偶尔用旋风腿扰乱对方防守。在这个过程中要遵循以下几点：第一，连携与连携之间的衔接要紧密，不要给对方出无敌技或逃开的机会；第二，不要过分强调下段技和旋风腿的二择，旋风腿毕竟发生慢，容易被Blocking；第三，主要目的不是要把对方浮起（当然能的话更好），是要迫使对方不敢乱动、持续防守，从而为最后的前方转身做铺垫；第四，一旦对方不老实乱动，有一下攻击击中对方的时候，要有连接下去并完成整套连续技的能力，这需要对对方的高度、距离准确快速的判断和幻影阵熟练的输入，并且要掌握好剩余的时间。

3、前方转身

如果对方死下心来蹲防的话，是很难将对方浮起的，这时就需要用前方转身。虽然前方转身随时可用，但由于其本身的连续技修正极大，所以过早使用无太大意义。且考虑到之前还是有把对方浮起的可能的，所以在幻影阵快结束时用前方转身即可。

此时可用如下连续技：

前方转身→中二翔（之后幻影阵结束）→中铁山→下中P→（C）弱二翔

这个连续技是蓄气最多的结束方式，大约能有半个幻影阵的长度。但难度高，可以说是非常的不稳定。关键在于中铁山的出招时间，中铁山要击中对方的底部，之后对方会被弹到YUN的相反方向，这样后面才能连上。总之前方转身后一律以中铁山将对方浮起，之后的连接可自己考虑。

4、破坏蹲防的方法

在用幻影阵迫使对方防守时，突然使用下面的两种方法，可以很有效的破坏对方的蹲防。但如果多用的话，对方还是可以适应并反应过来的。

（1）由雷击蹴开始的二择

这是幻影阵发动后的重要进攻手段之一。这里有两种情况。

第一，画面端，对方倒地后。此时一种选择是用雷击蹴在对方起身时打逆，也就是击中后YUN处在反方向，落地后下轻K（C）->中K，然后Dash到反方向用虎扑子。另一种选择是直接用雷击蹴在对方起身时重叠，击中后YUN还处在本来方向，落地后可以用下段攻击起始，一般是下轻K(C)->虎扑子。也就是说此时对方被迫处于前防和后防的二择中。

第二种情况，可以在任何位置，但推荐画面端。对方在防守幻影阵中肯定是蹲防，此时在近距离垂直跳起，在第一时间发出中或弱的雷击蹴，用中雷击蹴的话，对方如果处于蹲防中，就可以击中并开始连击。注意此时为了能连接下去，在跳起前与对方的距离要掌握好。如果对方为了防范这点而采用后防的话，就用轻雷击蹴在对方面前落地后用下段攻击。由于雷击蹴是在最速的情况下发出，落地过程的时间很短，对方很难凭雷击蹴的轨道反应过来。这种情况下对方被迫处于后防和蹲防的二择中。

(2)Leap Attack(中P＋中K)

在近距离恰当的位置下，如果Leap Attack的打点足够低的话，着地后最速用下轻K可以形成连击。由于Leap Attack的动作很小，所以虽然发生慢，但并不像旋风腿那样容易被对方反应过来。这个方法的难点是如何形成恰当的位置。在对战那种激烈的情况下，没有任何铺垫只凭感觉来移动位置是不稳定的，并且调整也需要太长的时间，所以这样是没有实用价值的。一般是在密着状态下，用某种通常技攻击一下或两下，然后或者需要细微的移动，来形成一个恰当的距离。这里无法给出特定的通常技，因为由于各个人物蹲防时的高度和横向判定不同，所以并没有一个万能的方法。可以在对战中自己试验发掘各种组合。

在实战中，大多在1、2时就能命中对方，如果再将3使用熟练，并夹杂一些4的方法，每一次发动幻影阵都会造成安定的伤害力。

八、高手必备条件

1，伤害力效率高才是幻影阵的最高境界

超移动虎扑子不过是连技狂人的一种自我满足的道具，或是超一流高手功成名就后为求完美而练，真正具有实战价值的不是



连续技本身，而是连续技所造成的结果，而对于高循环、高伤害的幻影阵而言，所谓的结果不应只局限于一次发动所造成的伤害力，而是每次发动幻影阵都能造成安定的伤害力，即伤害力效率。这在上级者对战中是必须的。事实上，只造成轻微伤害力的事，只要有一次就足以致命，当然，要做到伤害力效率高，要求对幻影阵的一切都已熟练掌握。首先在连续技上不能有半点失误，而最重要的在第七部分。这一点只靠一个人在家中练习是无法成功的，需要通过大量的对战来锻炼自己。

2，YUN的最高境界不在幻影阵而在通常技

在幻影阵时，YUN肯定是一直在打对方；而如果在没有幻影阵时YUN又不被对方打的话，那YUN岂不是无敌了？当然，要完全做到这一点是不可能的，只能努力使YUN在没有幻影阵时的失血尽量少并尽快的蓄满幻影阵。而这就到了比拼通常技的阶段。尤其是到了上级者水平，人人都已将幻影阵完全掌握，这时在幻影阵上已经根本分不出胜负了，比的就是通常技，也就是所谓的基本功。这一点已超出本文的范围（实际上也是无法言传的），只能自己在一次又一次的对战中仔细体会，慢慢磨练。

说到最后，我想再强调一次。在3rd中，对于任何人物来讲，通常技都是重中之重。不要醉心于各种高难连续技及高级技巧，从一下一下的基本功练起，才是通往高手之路。

□文/LIGHTER　编排/宇部





《罪恶工具XXR》系统超详细攻略

由于Guilty Gear XX(以下简称GGXX)的基本系统是在前作Guilty Gear X(以下简称GGX)基础上的延伸，所以本文实际上也包括GGX的全部系统。另外Guilty Gear XX ♯Reload(以下简称♯R)的系统与GGXX几乎完全相同，在这里不作特别介绍。

本文不包括家用机版的隐藏角色(Justice、Kliff和GGXX中的Robo-Ky)。

□文/Deeeeper　编排/宇部

——键位说明

P=Punch、K=Kick、S=Slash、HS=High Slash、D=Dust、Start=挑衅
(PS2版默认设置：□=P、×=K、△=S、○=HS、R1=D、R2=挑衅)

TG = Tension Guage 感情槽(能量槽)系统(GGX、GGXX共通)/基本系统

在(1P)画面左下角的TG相当于其他对战格斗游戏中的能量槽，但是其变化条件比较特别：

所操纵角色采取前进、前Dash、攻击到对手等积极行动时TG就会相应增加；而后退、后方冲刺、长时间无法给对手造成损伤就会被判为消极，消极行为持续一段时间以后TG槽会出现“Danger”的警告字样，这时如果再不采取积极行动的话所有能量会被一次性扣除。

※虽然不是积极行动，但防御、受创也会使TG微量增加。

※TG剩余量不能带到下一回合。

※消耗TG的行动有FD、觉醒必杀技、RC、FRC、DAA、一击必杀准备取消。

一击必杀技(GGX、GGXX共通)/基本系统

同时按下除D以外的全部4键，所操纵角色就会进入一击必杀准备阶段。一击必杀准备中输入↓↘→↓↘→HS可以发动各角色特有的一击必杀技。顾名思义，一击必杀技只要打中对手就可以夺走其全部体力，获得本回合的胜利，如果失败能量槽会消失，直到下回合开始时恢复。一击必杀准备阶段中或是能量槽消失后不能使用任何消耗TG的技、系统。

在一击必杀准备阶段中一击必杀槽内的能量会逐渐减少，减到0后角色的体力也会开始逐渐减少，在一击必杀准备阶段中再次同时按下除D以外的全部4键可以解除一击必杀准备，一击必杀槽会恢复为TG槽，但是残留的能量会被扣光。

※特例：May的一击必杀技属于指令投，必须靠近对手才能使出，指令是←↙↓↘→←↙↓↘→HS；Dizzy没有一击必杀技。

※如果在对方晕眩时进行一击必杀准备，对手从晕眩中恢复的速度会加快。

GG = Guard Guage 防御槽系统(GGX、GGXX共通)/基本系统

GG位于体力槽(1P)的右下角，也称为Guard Balance(防御平衡)。

当所操纵角色受到攻击时GG值会减少，防御对方攻击时GG值就会增加；一般状态下GG值若高于初始值会慢慢地恢复到初始值、低于初始值的话会瞬间恢复到初始值。

GG值会直接影响到角色受到攻击时所受到的伤害值，当GG值低于初始值时这个伤害值和GG值的大小成正比，即GG值越高时受到的伤害值越大，GG值越低时受到的伤害值就越小。当GG值高于初始值时则固定为基本伤害不变。

此外在GG值高于固定值时GG槽会闪光，此时只要受到损伤就会必然造成Counter Hit(后述)，容易受到更大破坏力的追击。

※GG值增减幅度按对方的招式和自身角色的基本能力决定，GG值高于初始值时的恢复速度按自身角色的基本能力决定。

※GG值会随受攻击而减少，GG值越低受伤害就越少，于是往往能看到一长段连续技的最后几下基本造成不了多大伤害(因为GG值已几乎降到最低点)，所以在连续技起始时要少用攻击力小的P、K等普通技(尽量不让对手的GG值减少)，以保证之后的大威力技能造成较大的伤害。

GC=通常技连锁(GGX、GGXX共通)/基本系统

按照特定的顺序按键可以取消前一个通常技的收招硬直直接发动下一个通常技。每个角色的GC路线各不相同，大致来讲是P>K>S>HS>D的方向，以小到大。另外在空中也能进行GC，只是需要遵循各个角色的空中GC路线。

觉醒必杀技(GGX、GGXX共通)/基本系统

相当于超必杀技，一般需要消耗50%TG。

※Dizzy拥有一种消耗100%TG的觉醒必杀技。

前冲、疾退、空中前冲、后冲(GGX、GGXX共通)/基本系统

在地面上迅速输入→→是前冲(前Dash)、←←是疾退(Back Step)。

前Dash在起步和停下时都有一瞬间的硬直，停下时的硬直可以用通常技、必杀技、跳跃、Burst、FD等取消。Back Step在指令成立的瞬间开始有一定的无敌时间(无敌时间长短按角色而异)，这也是GGXX中重要的防守技巧之一。

空中前冲、后冲(空中Dash)的指令和在地上的前Dash、Back Step相同，不过在冲刺开始时有瞬间硬直，结束时则不存在硬直，空中Back Dash起步时也没有无敌时间，普通的角色一次跳跃中只能实行一次空中Dash。

※特例：Slayer、Johnny没有前Dash，只能向前移动一小段距离(Step)；Ino的前方冲刺会浮到空中，可以在冲刺中使用空中技(但是不能空中Dash或2段跳)；Potemkin既没有前Dash也没有空中Dash。Millia和Dizzy能在一次跳跃中实行2次空中Dash。

2段跳跃、JC = Jump Cancel 跳跃取消、HJ=High Jump (GGX、GGXX共通)/基本系统

所有角色在跳跃中再次输入方向上要素(↖、↑、↗)都能进行一次2段跳跃，其中忍者Chipp还能进行第3段跳跃。另外Chipp和可以2次空中前(后)方冲刺的Millia、Dizzy在2段跳以后还能再进行一次空中Dash，但是在空中Dash过后就不能再进行2段跳跃了。2段(2段)跳跃的主要目的是调整距离、诱骗对方的对空技等。

在特定的通常技中(包括空中通常技)输入方向上要素(↖、↑、↗)可以取消通常技的收招动作直接跳起，这称为JC(跳跃取消)。JC是很多连续技、连携中必不可少的要素之一。

快速输入方向下要素>方向上要素可以形成带残像的HJ，HJ的上升速度、高度都要超过普通跳跃，但是HJ之后不能进行2段跳。

※使用HJ的JC简称为HJC。

Burst攻击(GGXX特有)/基本系统

在体力槽左下角(1P方向)的“BURST”这5个字母代表了Burst槽，槽满时按D+其他任意键发动。Burst槽一大局开始时满档，随时间经过和所操纵角色被攻击而逐渐恢复，能量槽残量可以被带到下一Round。

Burst攻击分为2种：

金色Burst：在普通状态下发动的攻击型Burst。消耗Burst能量槽3/4，命中对手的话能瞬间加满TG。整个动作中对打击无敌，唯一的弱点是空中投。

蓝色Burst：在防御硬直、受创硬直以及倒下时发动的防御型Burst。消耗全部Burst能量槽，但如果命中对手的话可以恢复1/4Burst能量槽。发动后到攻击判定结束前对打击无敌，下落时有破绽。主要用在对方连续技、极难回避的压制技的开始阶段使用。另外晕眩(气绝)、被对方觉醒必杀技、投技、或某些特定技打中时暂时不能Burst(这时Burst能量槽会打上一个×)。

※金色Burst的攻击判定发生要比蓝色Burst快。

※中了对手连续技以后尽早发动Burst能把损失减少到最小，但是若被对手猜中防住Burst的话可能会遭受更大的损失(Burst后GG值恢复)，自己角色在高空时要慎用Burst，万一失败的话会给对手充分的时间迎击。

扫脚、Dust攻击(GGX、GGXX共通)/基本系统

扫脚的指令是↓D(GGX为↓S+HS)，命中的话能够令对方倒地。虽然能造成的伤害并不大，但是之后能造成对本方有利的局面，对一些起身压制、多择型角色来说尤为重要。

Dust的指令是D(GGX为S+HS)，中段属性，命中后对手会高高飞起，在一段时间内无法受身。Dust命中后输入方向上要素(↖、↑、↗)的话所操纵角色也会随之飞起，并可进行一些特殊的追打。

※Dust命中后到画面变红前的这段区域称为Free Zone，在Free Zone里所操纵角色可以进 行无限JC(原本一些不能JC的空中技也能JC)、无限空中冲刺，同时对手无法受身。

RC=Romace Cancel(GGX、GGXX共通)、FRC=Force Romance Cancel (GGXX特有)/基本系统



RC ：通常技、必杀技命中或被对手防住时同时按下D以外的任意3键能够立刻消除角色的硬直，进行下一步动作(消耗1/2 TG)。主要用于连续技中、或是大技被对手防住时消除破绽。

※大多数飞行道具的技巧不可以RC。

※招数挥空的话不能RC。

FRC：可以说是RC的强化版。输入指令与RC相同，但是必须在特定技的特定时机内输入才能成立(消耗1/4 TG)。用途和RC相似。

※只要输入时间正确就算攻击落空也能发动FRC。

※每个角色拥有1~4个FRC技，其中大部分为必杀技，其他还有少量通常技、特殊技和觉醒必杀技。

挑衅、敬意(GGX、GGXX共通)/基本系统

GGXX中每个角色都拥有挑衅(挑衅)和敬意(→+挑衅)动作，其中部分动作还拥有攻击判定。另外在#Reload中，如果一回合胜利后(Slash字样出现后)挑衅的话，下回合开始时对手会拥有50%的TG。

普通投/空中投(GGX、GGXX共通)、空中投(GGXX特有)/基本系统

地上投(普通投)和空中投的指令都是接近对手后方向左或右+HS。

※GGX系列不能拆投，特定角色在投技后(包括空中投)还可以进行追击。

※当对手在自己前斜上方时空中投比较容易成功。

FD = Faultless Defence 绝对防御(GGX、GGXX共通)/基本系统

同时按下方向后要素(←或↙，在空中时包括)和D以外任意2键可以发动绝对防御(FD)。

FD的效果有：1,在FD中GG值不会增加(特定技除外)。2,防御必杀技、觉醒必杀技也不会被蹭体力(特定技除外)。3,攻击方被弹开的距离比一般防御时远。4,防御方的防御硬值增加。5,空中FD可以防御原本不能防御的地上技。

FD的主要用途是减少被压制时GG值的增加、弹开距离使对方的连携落空等。另外，看准对方技命中前的瞬间FD比一直按着不放要节约TG,这也是需要掌握的基本技巧之一。还要注意FD会使防御硬直增加，使用不当会白白浪费反击的机会。

DAA=Dead Angle Attack 防反(GGX、GGXX共通)/基本系统

在防御时同时按下方向→和D以外的任意2键，可以发动特定的防御反击技DAA(消耗1/2 TG)。

DAA虽然命中时造成的伤害值为0,但是能够用来逃脱对方的强力压制与连携,DAA发动时有较长的无敌时间,但是落空或被防住的话也会有一定的破绽。

※某些角色的DAA在特定条件下可以进行追打。

※DAA发动时的无敌是对打击无敌，对投技无效。例如Potemkin的6K>指令投，如果防住6K之后马上DAA的话反而会被指令投抓住。

摇晃(GGXX特有)/基本系统

被某些特定技打中后所操纵角色会出现摇晃的现象,摇晃时完全无防备,而且时间要比一般受创硬直要来得长。想要尽快解除摇晃状态的话可以快速输入除↑、↓以外的6个方向,每正确输入一次方向可减少1F的摇晃时间。

瞬间防御(GGX、GGXX共通)/基本系统

当对方攻击快要命中前瞬间输入防御，这时所操纵角色身上闪一下白光即表示瞬间防御成功。瞬间防御的主要作用是减少防御对手攻击所产生的硬直时间，从而有效的作出反击或逃脱对手的连携。

※瞬间防御成功时还能增加少量TG。

※空中瞬间防御成功时能减少防御对手攻击后所操纵角色被弹开的距离。

受身(GGX、GGXX共通)/基本系统

所操纵角色在空中的受创硬直结束后按D以外的任意键(GGX是任意2键)可以发动瞬间无敌的受身逃脱对手的追打。

不按方向、以及配合↖、↑、↗方向可以进行4种不同方向(垂直落下、左上、垂直向上、右上)的受身，需要注意的是在离地面很近时不能使用垂直落下受身。

CH = Counter Hit(GGX、GGXX共通)/基本系统

和很多格斗游戏中Counter的概念类似，在对方出招时(攻击判定消失前)击中对方就会造成CH(这时被击中角色的身体会一瞬间变红)。一般情况下CH的效果是受创硬直时间增加、打中CH的这下攻击气绝值加倍，但是如果被某些特定技打成CH的话会被追加一些特殊属性，例如：受身不能、弹飞、弹起、倒地、摇晃等等，可以形成一些专用的连续技。

攻击等级(GGX、GGXX共通)/基本系统

GGX系列中所有有攻击判定的技都对应一个攻击等级，攻击等级用来表示该技命中对手时(或者被防住时)可造成的硬直时间。

※攻击等级共分为1～5共5档(GGX为3档)，等级5所能造成的硬直最长。

※附表1 各攻击等级造成的硬直表。

Reversal/基本系统

在所操纵角色起身后1F以内使出必杀技或觉醒必杀技的话会显示“Reversal”的系统文字，大多数情况是使用出招无敌的必杀技Reversal来对抗对手压制起身。

※虽然没有系统文字出现，我们习惯称起身后1F内的Back Step(起始无敌)、通常投(发生1F)为Reversal Back Step和Reversal 投。

J属性追加(GGX、GGXX共通)/特殊技巧

一般情况下地上必杀技RC或FRC之后在落地之前不能JC或者空中Dash，而使用J属性追加这一特殊技巧的话可以将之变为可能。J属性追加的具体操作为：可JC的通常技A>JC>(在角色跳起之前)通常技B>{其他通常技}>必杀技，这样在最后的必杀技RC或FRC之后角色就可以在落地前JC或者空中Dash了。例如Sol，近S>JC>(跳起前)扫脚>↓↘→K>RC>低空Dash。J属性追加是个别角色的必修技巧(尤其是May)。

※J属性追加时也可以省略JC后的通常技直接跟必杀技：可JC的通常技A>JC>(在角色跳起之前)必杀技。

※通过J属性追加可以使HJ之后也能进行2段跳，例如Sol：蹲HS>JC>(在角色跳起之前)HJC。

伤害值修正(GGX、GGXX共通)/基本系统

GGXX中部分技有伤害值修正，以这些技起始的连续技所造成的伤害(不包括起始技)必须乘上伤害值修正才是这段连续技的实际伤害值。例如Sol的蹲K是伤害值修正70%，那么以蹲K起始的连续技的实际伤害=蹲K+蹲K之后的连续技的伤害×70%。

※如果有伤害值修正的技在连续技途中(非起始)则不影响实际伤害，例如Sol JS>(落地)蹲K>连续技，由于这里蹲K是在途中而不是起始，所以之后的伤害值不用×70%。

※Dust的情况比较特殊，就算不是起始技也会对后面的连续技形成修正。

※绝大多数伤害值修正都小于100%，不过Jam和Dizzy个拥有一个修正值200%的觉醒必杀技。

受身不能Dust(GGX、GGXX共通)/特殊技巧

在Dust追击中Free Zone(见Dust介绍)快结束时用攻击等级高的通常技或必杀技打中对手的话可以延长对手的受身不能时间，同时再利用一些特殊技巧使所操纵角色提前落地便可以形成一些不同于普通Dust的追打，这称为受身不能Dust。

可使所操纵角色提前落地的方法主要有3种：1，Free Zone内进行2次JC，注意第2次JC时必须输入 后马上放开方向，避免角色继续上升。2，进入Free Zone以后一瞬间FD>攻击等级高的技。3，用移动系空中必杀技取消攻击等级高的技。

受身不能Dust范例：

方法1：(使用角色Sol)Dust>(按住↗)JD(同时完成第1次JC)>瞬间放开方向后再输入↗，并马上再放开放方向(第2次JC)>JD>Sol落地>前Dash>近S>蹲HS>(JC)空中追打。

方法2：(使用角色Ky／近版边)Dust>(按住↖)一瞬间FD，同时放开方向>JS>Ky落地>VT Loop。

方法3：(使用角色Millia)Dust>(按住↗)JD>JD>高速落下(↓↘→K)>Millia落地>蹲HS>(HJC)空中追打。

打击附加投、FD附加投(GGX、GGXX共通)/特殊技巧

在使用→+HS普通投时如果对手处在普通投的有效范围之外会变成特殊技→HS，出现较大的破绽，而运用附加投这一技巧的话可以减少普通投失败所带来的破绽。

打击附加投的具体做法为在普通投时同时按下→、HS和D以外的任意一键(一般为S)，由于系统内规定同时输入的话P优先于K优先于S优先于HS，这样万一普通投失败也只会出HS以外的另一键的攻击，避免出现破绽较大的→HS。

在空中投时可以使用另一种FD附加投，方法是在输入←HS之后迅速输入(2F以内)D以外的任意一键，这样如果对方在空中投有效范围内就会出空投，在有效范围外则会变成FD，几乎没有任何破绽。

※地面上反方向的普通投也可以用FD附加投的方法。

※在GGX里面S+HS会变成Dust，只能用P+HS或K+HS。

诈骗J攻击/特殊技巧

用低空(落地前瞬间)J攻击盖对方起身，如果对方Reversal无敌技的话：[J攻击落空>所操纵角色落地后防住无敌技](大多数无敌技的发生时间在5F以上)；如果对方防御的话：[J攻击命中，所操纵角色落地后继续压制]。

以上称为诈骗J攻击。

附表1 各攻击等级造成的硬直表

攻击等级	1	2	3	4	5
地上站立受创	10F	12F	14F	17F	19F
地上蹲下受创	10F	13F	15F	18F	20F
空中受创	10F	12F	14F	16F	18F
地上普通防御	9F	11F	13F	16F	18F
地上瞬间防御	7F	8F	10F	12F	14F
地上绝对防御	11F	13F	16F	19F	21F
空中普通防御	10F	12F	17F	20F	23F
空中瞬间防御	4F	6F	8F	10F	12F
空中绝对防御	12F	15F	18F	24F	27F
Counter Hit	+0F	+2F	+4F	+8F	+12F

附表2 PS2版GGXX♯Reload隐藏要素

※基本也适用于XBOX版和PC版GGXX#Reload

●**使用Kliff、Justice**——条件1，通过50个任务。条件2，击倒生存模式Lv440的Kliff和Lv460的Justice，就能使用相应角色的EX版。条件3，21个EX角色全部出现后，每过1小时出现1个(先Kliff，后Justice)

●**EX角色**——条件1，通过35个任务。条件2，击倒生存模式Lv20-Lv420出现的黑色Boss，就能使用相应角色的EX版。条件3，总开机时间达到20小时后，每过1小时出现1个(按生存模式黑色Boss的出现顺序)

●**GG、GGX模式**——条件1，通过65个任务。条件2，生存模式到达Lv480。条件3，Justice出现后，1小时后出现

●**SP颜色**——条件1，通过80个任务。条件2，击倒生存模式Lv480-Lv920出现的金色Boss，就能使用相应角色的SP颜色。条件3，GG模式出现后，每过1小时出现1个(按生存模式金色Boss的出现顺序)

●**EX敌人模式**——Justice出现后，按着L2进入街机、M.O.M模式或Demo模式，敌人会变成EX角色

●**Gold敌人模式**——全SP角色出现后，按着L1进入街机、M.O.M模式或Demo模式，敌人会变成Gold角色

●**EX任务模式**——全Misson通过后，按着L2选定任务，使用角色会变成EX版



金字塔的谜局——VR战士系列走向彻底检阅

十年断章

有一款游戏，在她诞生之初就成为一个游戏类型的领路者和巅峰角色。
有一款游戏，因为真实再现世界格斗文化而被博物馆收为永远馆藏。
有一款游戏，让十万人为其如痴如醉，终日在其修炼长路上辗转求索。
有一款游戏，在历经各代改革之后，又率领着街机游戏进入到新的境界和前所未有的领域中去，街机游戏因为她的启发焕发出全新的生命力。
有一款游戏，当她的竞技已经成为一项国民运动，成为一种文化，荣耀和光辉充盈了每个修道者的眼眸。
谁也没有想到，这款游戏却有着一个最直白朴素的名字：Virtua Fighter（VR战士）。

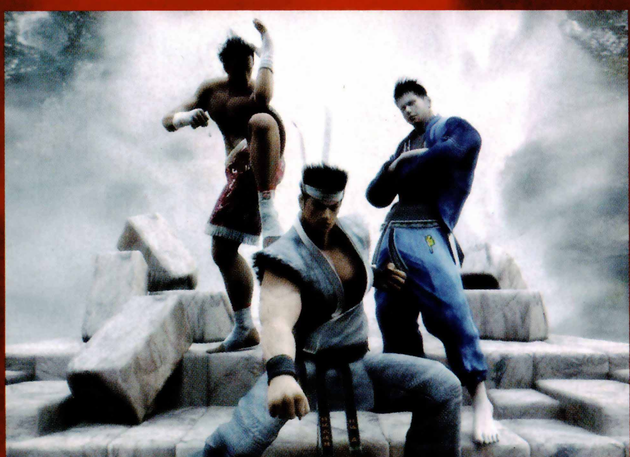
下篇　凤凰涅槃

传　说

东京町田市，“GAMESPOT ATHENA”街机厅内，正在进行第三届“ATHENA杯”的VF2大赛。随着决赛两支队伍大将对决的上演，全场气氛达到了顶点。其中一方的“大门洛”曾用自己发明的“站立斜上掌”（“斜上掌”本应由下蹲状态发出，但采用了33简化输入的方法，就可以在人物站立的状态下发出极快的这招打击技，破绽极小，对手极易被封而还不了手）使无数高手俯首称臣，这一高段技巧也是让当时所有高手头疼的对象。对战台另一边的笨笨丸，虽然依靠在WOLF的超强发挥上名声鹊起，但是旁观者也基本认为他将要同样折在“站立斜上掌”之下。

果不其然，刚开始的两回合，大门洛极为轻松的让陈洛两次将WOLF退出了擂台，现场观众一致认为胜局已定。笨笨丸的神情变得更为严肃，微黠的眉头，让人无法猜到此刻他心中的想法。

第三回合悄无声息的开始，笨笨丸开始频繁用2p牵制，打乱对手站立斜上的步骤，大门洛开始沉不住气，反点2p。这时笨笨丸表现出了他惊人的反应能力，在对手反点2p之前急速后退，用下段投中止对手，同时在对手站立空挡时一个巨人摔投漂亮的扳回一回合。在现场雷动的掌声下，第二回合笨笨丸又靠着强大的先读和反应能力，用同样一个下段投再追回一回合。第三回合，大门洛调整了自己的进攻节奏，总是看准笨笨丸出招动作之后，用站立斜上掌攻击，眼见WOLF的血槽已所剩无几，并且接近版边，此时就算防御住对手的站立斜上掌也势必会重蹈覆辙，被推下擂台。没有人能够想到，WOLF一个11急速蹲退，正好避过陈洛的一式斜上掌，在大门洛想继续推出第二下站立斜上的瞬间，WOLF迅猛的抓住了陈洛的双腿，旋转几圈后，将陈洛扔出了场外。



现场在笨笨丸举拳呐喊之下久久沸腾。这一个巨人摔投显示出的是一个VF玩家顶级的反应能力、对战思想，格斗游戏瞬息万千的变化和电光石火的魅力被最出色的对局所诠释。这一对局成为VF史上最经典的对局，笨笨丸，这位日本著名游戏刊物《FAMI通》的明星编辑，也和在其他格斗、竞技游戏领域内一样，在VF界树立起了绝顶高手的名声。

VF是一款成熟的3D格斗游戏，深邃的对战内涵和复杂的系统使这款游戏也如同奕棋一道，足以令人投入大量的时间去修炼。而靠着惊人的毅力和异于常人的天赋在玩家群中出类拔萃者，也更容易得到同道们的尊敬。

从VF1时代起，一些高手就已经依靠平时超高的胜率名声开始在玩家中间不径而走。

通信对战器的架设使日本的VFer可以消除地理的限制，四处寻找高手切磋以印证自己修炼的成果。在通信服务器上出现了一名化名为“新宿JACKY”的高手，以超常稳定的发挥连连挫败挑战的对手，最后竟然连续击败98名对手，风光一时无俩。其远远超出常人的体力和实力使他一度成为VF界的天王巨星，虽然他的本名羽田隆之经常在游戏刊物上出现，但“新宿JACKY”这个化名却代替本名为所有VFer所铭记。

从“新宿JACKY”开始，越来越多的VF高手在玩家群中享有盛名。世嘉官方也注意到了民间这种高手成名的趋势，在官方游戏杂志上开始宣传VF高手，逐渐包装出第一批的VF明星，并且将包括“新宿JACKY”在内的六名绝顶高手称为“铁人”。

本名为吉岭丰彦的沙拉使用者因为在东京街机圣地池袋GIGO里所向披靡，因此“池袋莎拉”之名也响彻VF界。池袋莎拉将莎拉这一人物快速凌厉的技击风格发挥到了极至，受他的影响，甚至直到VF3tb时代，池袋GIGO店中都有大量的莎拉使用者。“新宿JACKY”和“池袋莎拉”使用的角色关系为兄妹，而他

们的超高胜率也使他们成为最早驰名的铁人。虽然到了VF4时代，由于作品风格的变化和本身年龄的增长，过去的铁人已经无法保持以前的高胜率，但这对“兄妹”还是作为全日本VFer的景仰对象，在“格斗新世纪”会场上作为嘉宾登场表演，足以证明他们的威名。



在《FAMI通》编辑部工作的条原元贵，正是因为其绝高的游戏天赋而被《FAMI通》捧为编辑明星。他几乎精通一切街机上的竞技类游戏，在VF之前，他在SF2（街霸2）和SFZ2（少年街霸2）上的造诣就已经能够称得上傲视群雄。在《FAMI通》任职期间，几乎所有新出的竞技及体育类游戏都要经过他的测试点评，《东京番外地》、《电脑战机》、《铁拳》等等对战游戏都是他屡次获得荣誉的项目。而他的化名“笨笨丸”在VF界中出现，也毫无例外的形成又一阵地震。虽然以后有不少优秀的WOLF高手涌现（SEGALU、大银河）出现，但在VF4时代以前，BBM（“笨笨丸”英文名的简称，为全日本玩家所熟知）一直都被视为WOLF高手的代表人物，身上聚集了无数的荣誉和目光。因此，笨笨丸也是唯一一名有幸陪成龙大哥玩VF3的日本玩家。

现在使用影丸的VF玩家，弧延落~336k之后的连续技几乎是必修之课，而这一连携却是出自于本名为佐谷崇的影丸高手キャサ夫（凯撒夫）的发明。他曾是VF1全国大赛“live ufo”的亚军，VF2全国大赛冠军、VF3森永杯成人组冠军、国内赛季军，在日本知名的“雅典娜杯”上获得过无数荣誉。VF3时代利用33、44、step键等构成的特殊步法“韩国步”（由于韩国高手将这一步法发扬光大所以称之为“韩国步”）也是由凯撒夫第一个发现。在六铁人之间，凯撒夫是状态最稳定的一人，连续八年都受邀作为世嘉官方嘉宾在全国各地组手，当其他铁人在VF4时代逐渐淡出，或者远不如前的时候，凯撒夫还能保持80%以上的骄人胜率。除了VF以外，凯撒夫在赛车领域也堪称天皇巨星，“梦游美国”以及“头文字D”的大赛只要有他参加，通常都会在三甲之列，世嘉制作的“VR足球”和“世界冠军足球”也是他的强项。同时，他和笨笨丸一样，在街霸上的造诣也不同凡响，使用的电狼布兰卡让日本公认的SF第一高手梅元大悟都自叹弗如。

柏JEFFERY，原名宫山武久。在VF1全国大赛“live ufo”上，以当时15的年龄，挫败影丸高手凯撒夫，引起了空前的轰动。其后他使用JEFFERY这样一个并非主流的角色也获得了超高的胜率，更是发明了直到现在为止都在沿用的JEFFERY主力combo：6K~2P~66PP，在极低的难度之下达到相当高的伤害。自从一战成名之后，经常公开在电视媒体上露面，因此也被世嘉官方认定为铁人之一。同时，柏JEFFERY外表英俊、颇有明星相，也激励着很多的女性玩家在寻找着他的踪迹。但可惜的是自从VF3之后，因为游戏风格发生了变化，加上个人的事务增多，他逐渐淡出，很难寻到踪影。

六铁人中kk雪风相对名声较轻，他使用的是舜帝这样一个怪异人物，在一定程度上影响了一般玩家的认同感。还有一点很重要的是，KK雪风在成名不久之后就投身出版行业，以后很少接触VF，是在六铁人中最早淡出的一位。

在VF3时代以前，VF六铁人如日中天，不少偏远地区的VF玩家特意到东京远征，就是为了圆自己与铁人一战的梦想。六铁人代表了当时VF的最高成就，以至于世嘉最后召集铁人们，以他们对VF、对格斗游戏的理解制作出一款风格接近的格斗游戏“御意见无用”，虽然因为不是街机作品，接受者不多，但出色的平衡性和对战性也使这款游戏获得了相当的好评。

从玩家上升为游戏制作者这恐怕是很多玩友的梦想，但是能够自由的将自己对格斗游戏的理念体现在游戏作品里，恐怕也只有VF的玩家有此殊荣。作为世嘉的招牌，世嘉一直注重从民间吸收精英力量，如今替代铃木裕的VF制作人片桐大智也曾是VF1时代的高手，被发现后进入AM2投身VF的制作。

可以说，VF从诞生之初开始，就一直与玩家息息相关，永远都保持最高程度的互动。

也许游戏厂商和普通玩家高度互动正是使VF在日本国内积聚空前人气的原因。而在游戏产业大繁荣背景下，街机领域竞技文化的产生也是促进游戏活力的原因。从街霸开始，日本全国街机厅都主动的促成玩家之间的交流，各种比赛常年不断，提高玩家水平的同时，也使玩家更为投入。东京町田的“GAME SPOT ATHENA”就是其中的代表。出于店主对VF的热爱，雅典娜店是最早开展周期性VF比赛的店铺之一，而且专业的解说、后期对局录像的录制、网页的制作等等竞技文化活动的开展，让雅典娜杯受到越来越多高手的认可，每年一届的雅典娜杯成为全国VF高手的集体亮相和年度水平检阅。到店名和杯赛名改为BEAT-TRIBE之后，大赛规模更为之扩大，到场的知名高手比世嘉官方比赛的决赛现场都要齐全。

在日本各地，和雅典娜店这样齐名的店铺还有很多，他们都在积极的促进VF的竞技交流。到了VF4时代，很多店铺还结成了联盟，经常举行全国性质的VF大赛。

在新宿的西口和中央口，两家名为カニスポ的连锁店铺也因为地理位置聚集了众多高手，虽然不像雅典娜店那样依靠有影响的比赛蜚声全国，也在实质上成为东京两大VF圣地。在这两家店中，很多高手都是座上常客，其中从VF2时代开始，一个眉清目秀的少年就悄悄的在众多高手丛中杀出自己的名声之路。一开始他使用的是VF王道人物结成，能够很轻松的使用出当时出招难度较高的崩击云身双虎掌，经常在这两家店中吸引大量VF玩家的眼光。在13岁参加大赛初现端倪之后，这个少年越来越被众多高手视为将来的希望之星。从VF3时代开始，这个孩子弃用结成，开始专心使用当时普遍认为二流角色的LION，发明了很多背面取以及特定连携，将LION这样一个性能普通的角色发挥到了极高的水准。在新宿JACKY98连胜成为传说的过去之后，这个从ちびっこアキラ改名为ちび太的少年，却多次创造100连胜的奇迹。随着六铁人逐渐的没落，ちび太却以超人的实力令众多高手心服口服。他的反应和先读能力甚至远在众多顶尖高手之上，到VF4时代更显出了他的格斗天才，能在カニスポ西口店这样一个群龙汇聚的VF圣地保持90%以上的超高胜率。他在关西的VF名店大王店中更是创造过242连胜的神话纪录，而且据说如果不是因为第二天要参加比赛，不得不主动败给对方，这个连胜纪录还不止于此。ちび太臻于化境的VF实力让一切人都心悦诚服，因此“VF之神”的名声悄然行走，被日本玩家视为心目中第一偶像。唯一可惜的是，ちび太在历届大赛中却总是功亏一篑，没有夺得冠军。但有意思的是，很多次战败ちび太的选手最后都夺得了最高规模大赛的冠军，因而他也成为事实上的无冕之王，只要有他参加的比赛都成为瞩目的焦点。

到VF4时代，日本全国从事VF修炼的已达十万人众，第一届“格斗新世纪”参加选手四万人，VF已经成为事实上的国民格斗游戏，荣耀成为前进的动力，万众瞩目之下却是五光十色的纷繁现象，VF界也逐渐成为一幅斑斓的浮世绘，让观者百感丛生。



纷 纭

任何事物的发展都是这样，随着其成长繁荣，在生命力逐渐茁壮的同时，一定会有纷繁的各种现象随之泥沙俱下。产生的后果，一般固然是使自己的生命力更为旺盛，一般也使从事这一运动的人们趋吉赴利，从而造成良莠不齐的局面。

VF1时代开始走红的六铁人让众多的玩家看到了一条成名之路，而世嘉也通过成功的明星包装手法拉近了游戏跟玩家之间的距离，因此在以后历代VF游戏制作中，世嘉一直注重玩家在游戏当中的成就体现感，VF3的段位认定系统只是一个初步的尝试，能在一定程度上让玩家给自己的实力有一个认定，然而对战游戏毕竟只是人对人的游戏，电脑AI无论制作的如何出色，总有一个程式的问题，因此这个段位认定系统并不能真正的评判出玩家的实力。



进入VF4时代之后，世嘉发明了段位卡系统，玩家正式依靠自己对人战的实力来获得相应的段位，每一场对局的胜负数也都忠实记录在段位卡上，让玩家有一个对自己的真实评定。而仿照棋类运动的段位和称号的获得以及升降也让玩家比以往更投入到每一局对局之中。在VF4时期，依靠自己水准升上“霸王”段位的玩家都是名副其实的强者，身经百战，最高级别的段位以及胜率是其实力最好的认证。

2002年2月3日，在Zepp Tokyo展开“Virtua Fighter嘉年华格斗新世纪”全国决胜大会，经历长达4个月的选拔，64名选手站在了4万名参赛选手的顶点，角逐世嘉官方大赛的全国冠军。在VF3时代逐渐逼近笨笨丸成为WOLF使用者代表的SEGALU一路淘汰各路强豪，进入决赛，而另一边，却是一名名不见经传的捷克使用者“拿破仑”依靠出色的防守和频繁的点2p保守打法淘汰了“VF之神”ちび太，站在了决战的另一个位置上。当时主持人为了提升气氛，在决赛之前做了一个简短的采访。

当主持人问起SEGALU有没有获胜的可能时，SEGALU完全表现出了他的自信，回答简短有力：“决不会输，没有输的可能。”主持人接下来问的是：“好。那么你打算如何取胜。”



SEGALU嘴角一瞥：“没有什么特定的招式。虽然他淘汰了ちび太这样的选手，但这种水准的捷克，势必被我做掉！”

台下一片喧哗声中，主持人故意逗引拿破仑：“啊，看样子是在挑衅呀，那么拿破仑选手的感想呢。”

内向的拿破仑却一反SEGALU的风格，腼腆的低声说了一句：“我一定会努力的。”

接下来主持人又问起拿破仑认为这次的优胜者，站在4万人顶点之上的将会是谁，拿破仑诺诺不敢言。当问起SEGALU时，中气十足的一句：“新宿ローパンチカットセガールです！”（新宿2P+K SEGALU！）让全场一片喝彩。

这自然是当时观看者心声的反映，相对于拿破仑这样一个无名之辈，SEGALU早已成名，每天下班之后直奔街机厅，常年睡眠不足，为了VF缩短自己寿命都在所不惜，加上帅气的外表，为众多玩家所瞩目。而拿破仑这样一个打法朴素甚至保守到了极至的选手淘汰了日本VF民众的公众偶像ちび太，也使很多观众对他并没有抱多少好感，因而SEGALU的狂傲博得一阵喧哗，但拿破仑临场之时却没有多少支持之声。然而，场下3000名观众是不会看到拿破仑谦逊目光之下暗藏的杀机，更不会注意到SEGALU表面狂傲实际严阵以待的严肃表情。决胜局中，SEGALU频繁的使用WOLF2P+K，想以此来返掉对手的2p，但拿破仑这次点2p却异常的谨慎，反而靠着成功的中段和投技，以最后一个3P+G迈上了全国制霸的宝座，获得了VF史上第一个也是最为气势的特殊称号“凤凰”。而SEGALU落败之后只是朝着台下深深一鞠躬，仿佛是愧对现场观众的期望一般。

虽然拿破仑一开始并不为人认可，但一朝成名也受到了无数人的追捧，他所在的战队“英国病院”在其升格为“凤凰”之后吸纳了众多高手，战队排名一跃上升至排行榜前列。其后由他发起的“日本VF联盟”也人数众多，并且“凤凰”理所当然的成为了这一名号突出的战队的精神领袖。

然而，“凤凰”成名之后，因为其沉默内敛的性格，加上和其他成名高手之间稍稍存在的实力距离，使他并不热衷于参加世嘉组织的各种组手活动，第一届“格斗新世纪”之后，“凤凰”名声虽在，却远远不如其他知名高手活跃。这在一定程度上也能看出一款游戏在全面商业化之后必然会伴随产生的势利之处。

“凤凰”这一称号为日本十万VF民众所共同羡慕，“格斗新世纪”之后，特殊称号的话题讨论许久。世嘉也看出让玩家进一步投入到VF活动中的方法。

从世嘉官方比赛“手并拜见2”开始，各种特殊称号纷纷落入各路群豪手中，街机厅中也时常出现特殊称号拥有者，让观者眼红。

[附表] 角色专属特殊称号一览

【凤凰】	（ナポレオン拿破仑——“格斗新世纪”）
【豪杰】	（大须晶——“手井拜见2”）
【大霸王】	（南アキラ——“格斗新世纪2”）
【魔神】	（ちび太——“东京2on2”）
【魔神】	（ヌキ——“东京2on2”）
【将军】	（恶魔パイ——“关西王位决定战”）
【将军】	（ボンビボン——“关西王位决定战”）
【将军】	（デビブル——“关西王位决定战”）
【武将】	（カブッキ）
【武将】	（花火 灵）
【武将】	（バイアグラウ）
【武将】	（单纯）
【武将】	（札幌サラ）
【武将】	（夜の打点王）
【武将】	（影〇）
【帝王】	（滩硫豪ホームステイアキラ——“VF4evo final tournament”）
【斗魂】	（拜人——“手井拜见3”）
【朱雀】	（ジン——“东京3on3”）
【朱雀】	（いのっち——“东京3on3”）
【朱雀】	（チェムル——“东京3on3”）
【师范】	（调布ＫＫ）
【师范】	（见习い葵）
【师范】	（エージェント东）
【大人】	（调布ＫＫ）
【女神】	（オカマスク——“东京VF博女子选手大会”）

在2003年举办的“东京VF博”大会上，除了开展“东京3on3”的比赛，使JIN等三人获得“朱雀”称号之外，同时让相同角色使用者同堂竞技，优胜者也获得该角色专属的特殊称号。一时之间，特殊称号层出不穷，如同太平天国时分封群王一样，特殊称号价值有所下降的同时，也使VF界

变为更花团锦绣的一个名利场。到了VF4ft，在原有的段位和称号的基础上，又增加了“通名”系统，玩家的注意力相当部分被转移到了这些华丽的外设之上。

[附表] 角色专属特殊称号一览

【女帝】	（あにぃ · SARAH）
【柔王】	（エビ · GOH）
【女豹】	（カシン · VANESSA）
【强蹴】	（大须晶 · BRAD）
【海神】	（假面剧 · JEFFRY）
【最速】	（拜人 · JACKY）→已卖出
【英雄】	（ちび太 · LION）
【猛虎】	（调布KKサラ · LAU）
【舞姬】	（あーたん · AOI）
【忍将】	（养老影 · KAGE）
【格斗王】	（ヒデオ · WOLF）
【女优】	（青パイ · PAI）
【老师】	（板ザン · SHUN）
【大僧上】	（ネス · LEI）
【拳士】	（濉硫豪 · AKIRA）



同时，因为有着战队的设置，战队之间的竞争排挤也甚嚣尘上。第五届BEAT-TRIBE杯上“关西山王会”和“静岗茶会”最后的决战成为关东关西两大战队的正面对碰，决赛对局被收录在《FAMI通 WAVE》光盘之后，日本全国玩家欣赏了高质量的对局之后，对于关西山王会和静岗茶会这样的大战队也极为崇拜，纷纷建设大规模战队。其中由WOLF高手组长建立的“太鼓部屋”罗致了濉流豪、大须晶、养老影、大银河、花火灵（后期甚至请到了“大霸王”南AKIRA都加入其中）等顶尖高手，声名如日中天。世嘉官方也在VF4时代组建过“C CHAMPION”战队，将ちび太、SEGALU、以及凯撒夫、笨笨丸等昔日铁人一并吸取，成为战队建设的楷模。到了VF4evo时期之后，像“有 · 原黑商事”这样的战队虽然并没有多少大牌明星参加，但实实在在的培养出一些功底扎实的后起之秀，在历届比赛中取得相当优异的战绩，加上众多的成员，使其长期居于各大战队前列。

由于名利心的驱使，VF变得和一些网络游戏一样，实际金钱的交易也掺杂了进来。各地的玩家之间，高段位卡被当作商品出售，十段以上的段位卡居然能够获得几万日元的价码。同时，一些水平有限的玩家不想靠自己的努力获得相应的成就，又在名利心的驱使下发明了代为升段的业务，据说代人升一段可获酬劳1000日元，段位越高，代为升段的费用也更为昂贵。至于升上“者”、“圣”、“将”这样高段位的称号卡，更能为卡主换得大量金钱。



除了段位以外，世嘉为了提升游戏趣味性，设置了很多道具系统，其中幻球系统非常有趣，在玩家之间拥有幻球者互相对战，胜者夺得对方的幻球作为战利品，一旦集起七颗幻球即能换得极为珍稀的道具。物以稀为贵，如此具有价值的道具自然也产生了相应的商品价值。在东京就曾经发生了一起相关的风波。在东京一名升上“霸王”的捷克使用者JOE在四处寻找有幻球的段位卡，靠着自己较强的实力夺取对方的幻球，再转售给其他的玩家。某次他盯上了小有名气的女玩家“1stANGEL”（她也是知名高手SEGALU的妻子），在其身上夺取幻球，而性格火爆的第一天使本来就不满JOE这种“幻球狩猎者”的作风，加上交游甚广，在VF界里三教九流的朋友都有，居然为了这一件小事而率众对JOE大打出手，令JOE在个人主页上痛诉不公，萌生退出VF圈子的想法。这种现象是在其他格斗领域无论如何都不会发生的。

除了金钱的利害关系之外，由于虚荣心作祟，假造段位的事件也时有发生。由于VF4evo之后，游戏变得更为注重表演性，严谨程度有所降低，因而玩家之间的水平差距被一定程度拉近，靠着真才实学的高手没有一个到达“霸王”段位，反而是一些偏远角落街机厅里的庸手靠着用段位卡作弊，制造出了“人工”的“霸王”，甚至还出现了对局局数仅有100多局的所谓“霸王”。修炼格斗游戏的初衷完全逆反，VF圈中良莠不齐，有关VF群相的各种话题在2ch这一著名论坛上出现频率大幅增加，其他格斗游戏所无的浮躁喧嚣全部集中在了VF圈中。

然而，水至清则无鱼，种种不良现象只是VF玩家圈层繁荣之后带来的负面影响，与之相对的是VF的人气在同类游戏中节节攀高，不可动摇。目前，VF4ft代替VF4evo，成为日本各地街机厅主流机台，而VF的每一届全国大赛也成为万众奔走相告的全民性运动。VF在商业上的成就上升到了历史的顶点，并且还在进一步的扩展它的影响。



在我国，自从《电子游戏软件》杂志社举办过VF2全国大赛之后，北京VF玩家从2002年4月28日开始，多次举办大规模的大赛，并且团结京城玩家，成立“北京VF联盟”。上海继2003年7月份举办一次大赛之后，目前联合各大街机厅开展循环性质的周赛，专业程度堪与日本比美。而云南玩家在参加过北京VF大赛之后也自力举办大赛，获得了预想之外的成功。此外，加上南京玩家多次组织的当地循环赛、深圳玩友的聚会型比赛，VF热在国内也悄悄升温。

十年沧桑，群相沉浮



VF所创造的价值不仅仅在于开辟了一个游戏类型，更在于他所营造的这些独特社会现象体现出了游戏并不局限于游戏本身的文化性。随着游戏产业化的进一步形成和成熟，将来如果有研究游戏历史的社会学家诞生，一定也会将VF和她带来的世间万象作为课题之一，从中牵引而出的思绪探究也必绵绵不绝，感触万千。

□文/SILENCE　编排/宇部

足球学堂 拼来吧！ SOCCOR SEMINER 11

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

世界足球 胜利十一人8

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004.8.5
	类型：SPG	价格：7329日元	其他：——

禁区内的较量——近距离的破门绝杀完全剖析

在盘带和传球的威力得到大幅提高的《WE8》面前，我们在比赛中也得到了更多面对守门员的机会。但守门员近乎神人般的防守表现，使许多的玩家难以适应，众多绝好的“黄金机会”就此白白流失了。因此，如何摧毁这道最后的防线已经成为每个《WE8》玩家都绝对不能忽视的重要技术要素。

总的来说，在单刀面对守门员时，我们可以选择直接射门、过守门员射门的两种进攻手段。

直接射门：本作守门员反应速度、扑救能力、封堵射门角度以及身体的伸展幅度都比前作出色，而且跟前作相比同样力量槽长度的射门力度也有所下降，导致直接射门的破门难度有所上升。利用射门突破守门员的十指关，首先力量槽应尽量蓄长一点，本作皮球重了，在近距离蓄一半多的力量槽，皮球也不会射得很高。而这样的话，皮球的速度上去了，对守门员反应的要求更高了。第二，注意起脚射门时与守门员的距离。因为距离太近，守门员能在球员还没完成或刚完成射门动作时便倒地将皮球没收了；而距离太远的话，守门员便有足够的时间判断皮球的去势，作出相应的扑救了。根据经验，在距离4－5个身位时射门效果更好。第三，通过盘带打乱守门员的判断，欺骗其防守的脚步重心，能最大限度地增加守门员防守的难度。

掌握了以上要点后，近距离射门的破门率已经大大地被提高起来了。下面笔者通过截图讲解几种情况下，既实用而又有很高破门率的射门方式以及相关技巧。

1：逆足射门：这种射门方法拥有着极高的破门率。《WE8》明显比前作更注重对球员逆足能力的体现，控制球员在满足游戏相关的设定条件后，



我们已经可以随心所欲地打出逆足的射门，而守门员在面对这类射门时往往会被迷惑导致扑错方向或反应比平常慢上一拍。如图，罗纳尔多带球正对球门，轻按□后迅速按方向左+下键，只见其利用逆足左脚推射远角，巴特斯扑错方向，皮球轻松入网。

2：高挑射：由于这种射门使皮球的弧度较高，故飞行距离也相对较远，所以使用在距离不远的射门时，轻按射门键即可。本作的守门员对高空球的防御上还有不够果断的问题存在，利用挑射是一个很好的单刀处理球方



法。如图所见，托蒂带盘球至小禁区前沿上，在这窄角度下射地面球一般都会被对方守门员没收或挡出，破门率比较低。反观，在这种情况下一般守门员的站位都比较靠前，那么使用突然性比较强的L1+□高挑射是一个很不错的选择。

3：低挑射：先按□，在球员脚部未触球前，按R1即可。此方法要达到守门员倒地从而跨越其防守的目的，应在离守门员3－4个身位时使用。



4：反向射门：利用盘球吸引守门员的重心倾向于一侧后，再利用反方向的抽射攻其弱侧，可以说是一种“声东击西”的射门方式。





图例一：亨利沿球门的平衡方向向右盘球推进，而守门员此时不得不紧跟亨利的脚步，封堵其射门的角度。见时机成熟，按方向键左+□蓄一半多的力量槽，一记回马枪将皮球抽射向前进方向的反方向，明显可见此时的守门员脚步已无法调整回来，只能目送皮球入网。

图例二：此球利用了逆足射门和反向射门的双重射门技巧。带球往右路的维耶里，使用其非惯用脚的右脚抽射皮球至左路远角。只见守门员倒地时被完全欺骗而扑倒向近角一侧。





过守门员射门：顾名思义就是控制球员摆脱守门员后再起脚射门。

●1：□/○+×——根据方向键，可使出左或右的的假射动作，从而让守门员倒地扑救。在离守门员大约3－4个身位时使用即可。



●2：R2——操作简易，对应用时机的要求不高，是比假射效果更好，成功率更高的过门将方式。缺点是按R2后，趟球的幅度较大，回追皮球后射门的角度较窄，而且较容易被对方回防的后卫补位挡出，故速度快的球员效果相对更好。





新动作透视——后脚背射门完全剖析

《WE8》新增的一个极具观赏性的射门动作，球员用惯用脚从身后绕到前面，作交叉脚般的射门。如前文所述，本作比前作更注重对球员逆足能力高低差异的体现，而这个动作的出现就是基于部分球员习惯性地使用惯用脚完成技术动作所致。

根据以上理论，那么要提高这个后脚背射门动作的出现频率，首先应满足以下要求：

1：球员的逆足精度和逆足频度都要求少于或等于3。

——原理分析：逆足相关能力大于3，球员便会在条件许可的情况，用惯用脚起脚打门，而不会强行地做出那高难度的动作。

2：球员要在慢速盘带中射门。

——原理分析：速度太快，球员调整不了脚步，将只能强制利用逆足射门了。

下面我们来看看整个动作的完全图解：



1：卡洛斯在右路较窄的角度缓速带球。





2-3：按方向键左下+轻按□射门。清晰可见卡洛斯的左脚从身后用脚背将皮球射向远角，而守门员显然判断错误，往近角方向封堵。

辅助的操作方法和技巧

1：正向面对球门，以让球员顺利地调整脚步做出从身后跨腿的动作。

2：按R2+左/右，让球员做横向移动带球，由于此时球员的步速平均并且正对球门，而更容易做出后脚背的动作。

3：力量槽一定不能太长，一半以下是最适合的，因为力量过大，球员只会做出抽射的动作。

金球评价

笔者知道如果只有上面练习模式的图解，说服力还不足够，所以本期的金球便是演示后脚射门在实战中的应用。

本期最佳进球：黄鹊在后





1：米兰德比的比赛，只见雷科巴带球闯进AC米兰的禁区腹地，但两名世界级中卫内斯塔和斯塔姆岂能让其在自己的“领土”内撒野，于是随即紧跟其后。



2-3：见“屠夫”加图索的夹击，便按R2+右，让雷科巴回拔皮球。而此次的突然变向，让斯塔姆和内斯塔反应不及而重心丧失。

4-7：此时中路大开，突然以一记后脚射门，潇洒地完成此次战术吧！









其实利用后脚打门，射出的皮球速度较慢，但其超高的突然性和隐秘性，使守门员难以防范。可以说这个动作的效果等同于逆足射门，带有欺骗守门员的作用，使其成为近距离破门的又一绝杀。

球员能力值中日文对照表以及不同状态对数值的影响如下：

能力值(日文)	能力值(中文)						
オフェンス	进攻意识	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%
ディフェンス	防守意识	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%
ボディバランス	身体平衡性	+12%	+6%	-12%	-18%	-18%	-6%
スタミナ	体力	+12%	+6%	-6%	-12%	-24%	-6%
トップスピード	最高速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%
加速力	加速度	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%
レスポンス	反应速度	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%
敏捷性	敏捷性	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%
ドリブル精度	带球精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-24%	-4.8%
ドリブルスピード	带球速度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%
ショートパス精度	短传精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
ショートパススピード	短传速度	+6%	+3%	+3%	-6%	-18%	-3%
ロングパス精度	长传精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
ロングパススピード	长传速度	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%
シュート精度	射门精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
シュート力	射门力量	+12%	+6%	-6%	-12%	-18%	-6%
シュートテクニック	射门技巧	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
フリーキック精度	任意球精度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%
カーブ	弧度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%
ヘディング	头球精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%
ジャンプ	弹跳能力	+12%	+6%	-6%	-12%	-24%	-6%
テクニック	技术	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%
攻击性	攻击性	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-30%	-4.8%
メンタリティ	心理素质	+12%	+6%	-9%	-18%	-30%	-6%

通过上面的表格，很多读者可能觉得数值增减幅度不大吧。但其实细想一下，状态不好时，那么每一项数值都会出现不同程度衰减，累计起来的话影响其实是很惊人的。引用2004.16期的任意球攻略文章就是“某位球

员这三项数值都为90，那么如果他在灰色向下的状态时，那么他的能力值将只为射门力量79！任意球精度79！！弧度79！！！由能力值相当不错的任意球好手，演变成为极平庸的球员就是这么不知不觉！”。而这些数值的变化，还没有计算上其它能力值的衰减呢！故此，在比赛前尽可能地调整阵容，派上状态好的球员，也是调兵遣将的一个重要原则。

在WE-SHOP买完所有球员后，EDIT MODE便会将这些球员分在下面的3支“F队”中。

●F队（1）

背号	英文名	中文名	国家
		GK	
98	Jose Luis Chilavert	何塞·路易斯·奇拉维特	巴拉圭
91	Fabian Carini	法比按·卡里尼	乌拉圭
79	Peter Schmeichel	彼得·舒梅切尔	丹麦
71	Lev Yashin	列夫·雅辛	前苏联
		DF	
88	Fernando Hierro	费尔南多·耶罗	西班牙
83	Patrik Andersson	帕·安德生	瑞典
75	Laurent Blanc	劳伦特·布兰克	法国
		MF	
97	Di Livio	迪·利维奥	意大利
94	Sunday Oliseh	桑代·奥利塞赫	奈及利亚
85	Josep Guardiola	何塞普·瓜迪奥拉	西班牙
81	Michael Laudrup	迈克·劳尔德洛	丹麦
78	Zvonimir Boban	R沃尼米尔·博班	克罗地亚
74	Andreas Moller	安德雷斯·穆勒	德国
		FW	
96	Gianfranco Zola	吉安弗兰科·佐拉	意大利
95	Predrag Mijatovic	普雷德拉格·米贾托维奇	南斯拉夫
93	Robinho Robson de Souza	罗比尼奥	巴西
92	Freddy Adu	弗瑞迪·阿杜	美国
90	Romario da Souza Faria	罗马尼奥	巴西
89	Marcio Amoroso	马西奥·阿莫鲁索	巴西
87	Gabriel Batistuta	加夫列尔·巴蒂斯图塔	阿根廷
86	Rivaldo Vitor Borba Ferreira	里瓦尔多	巴西
84	Claudio Caniggia	克劳迪奥·卡尼吉亚	阿根廷
82	George Best	乔治·贝斯特	北爱尔兰
80	Davor Suker	达沃尔·苏克	克罗地亚
77	Dragan Stojkovic	德拉甘·斯托伊科维奇	南斯拉夫
76	Hristo Stoichkov	斯托伊切科夫	保加利亚
73	Roberto Donadoni	罗伯特·多纳多尼	义大利
72	Dejan Savicevic	德扬·萨维切维奇	南斯拉夫
70	Roger Milla	罗杰·米拉	喀麦隆
69	Ferenc Puskas	弗兰奇·普斯卡斯	匈牙利
68	Eusebio da Silva Ferreira	尤西比奥	葡萄牙
67	George Weah	乔治·韦阿	利比里亚

●F队（2）

背号	英文名	中文名	国家
		GK	
83	Bodo Illgner	博多·伊尔格纳	德国
79	Claudio Taffarel	克劳迪奥·塔法雷尔	巴西
76	Thomas Ravelli	托马斯·拉维利	瑞典
75	Michel Preud'homme	米切尔·普鲁德霍姆	比利时
		DF	
94	Frank Leboeuf	弗兰克·勒伯夫	法国
93	Hong Myung Bo	洪明甫	韩国
		MF	
98	Robert Prosinecki	罗伯特·普罗西内茨基	克罗地亚
92	Stefan Effenberg	斯蒂芬·埃芬博格	德国
91	Carlos Dunga	卡洛斯·邓加	巴西
90	Leonardo Nascimento de Aruajo	莱昂纳多	巴西
88	Enzo Francescoli	恩佐·弗郎西斯科利	乌拉圭
87	Enzo Scifo	恩佐·斯赛弗	比利时
86	Gheorghe Hagi	格奥尔基·哈吉	罗马尼亚
85	Didier Deschamps	迪迪埃·德尚	法国
74	Paulo Sousa	保罗·索萨	葡萄牙
73	Thomas Brolin	托马斯·布洛林	瑞典
71	Rai Oliveira	拉易·奥利维拉	巴西
68	Guillermo Amor	吉勒摩·阿摩	西班牙
		FW	
97	Faustino Asprilla	福斯蒂诺·阿斯普里拉	哥伦比亚
96	Edmundo Alves de Souza Neto	埃德蒙多	巴西
95	Marcio Emerson Passos	马西奥·埃莫森·帕索斯	巴西
89	Brian Laudrup	布赖恩·劳德鲁普	丹麦
84	Oliver Bierhoff	奥利弗·比埃霍夫	德国
82	Denis Law	丹尼斯·劳	苏格兰
81	Ian Rush	伊恩·拉什	威尔士
80	Hugo Sanchez	乌戈·桑切斯	墨西哥
78	Jose Roberto Gama Bebeto	贝贝托	巴西
77	Kenny Dalglish	肯尼·达格利什	苏格兰
72	Alen Boksic	阿伦·博克西奇	克罗地亚
70	Daniele Massaro	丹尼尔·马萨罗	意大利
69	Gianluigi Lentini	吉安路易吉·兰特尼	意大利
67	Willem Kieft	威廉·凯夫特	荷兰

●F队（3）

背号	英文名	中文名	国家
		GK	
82	Pat Jennings	帕特·詹宁斯	北爱尔兰
78	David Seaman	大卫·西曼	英格兰
76	Rene Higuita	雷尼·伊基塔	哥伦比亚
74	Jorge Campos	乔治·坎波斯	巴拉圭
		DF	
98	Nascimento Dos Santos Aldair	阿尔代尔	巴西
92	Alex	阿莱克斯	巴西
88	Gonzalo Rodriguez	冈萨洛·罗德里格斯	乌拉圭
84	Jorge Bermudez	乔治·贝姆德尔	哥伦比亚
83	Jose Antonio Chamot	何塞·安东尼奥·查莫特	阿根廷
79	Gheorghe Popescu	格奥尔基·波佩斯库	罗马尼亚
75	Mauro Tassotti	莫罗 ·塔索蒂	意大利
		MF	
97	Leandro Romagnoli	林德罗·罗马格诺里	阿根廷
93	Andreas Herzog	安德烈亚斯·赫尔佐格	奥地利
91	Roberto Acuna	罗伯托·阿库尼亚	西班牙
85	Abdullah Ercan	阿卜杜拉赫·埃尔坎	土耳其
80	Jose Mari Bakero	何塞·马里·巴克罗	西班牙
77	Carlos Valderrama	卡洛斯·巴尔德拉马	哥伦比亚
73	Giuseppe Giannini	吉乌塞普·吉安尼尼	意大利
72	Ariel Ortega	阿里尔·奥特加	阿根廷
69	Marc Wilmots	马克·维尔莫茨	比利时
68	Krassimir Balakov	克拉西米尔·巴拉科夫	保加利亚
67	Marc Vivien Foe	马克·维维安·福	喀麦隆
		FW	
96	Libor Sionko	利博尔·塞昂科	捷克
95	Da Silva Ferreira Edilson	埃迪尔森	巴西
94	Elias de Carvalho Euller	欧勒	巴西
90	Marcelo Delgado	马塞洛·德尔加多	阿根廷
89	Marco Simone	马尔科·西蒙尼	意大利
87	Luiz Carlos Goulart Luizao	路易松	巴西
86	Qu Bo	曲波	中国
81	Kennet Andersson	肯内特·安德森	瑞典
71	Ivan Zamorano	伊万·萨摩拉诺	智利
70	Beguiristain	别古雷斯坦	西班牙

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/小沛

MARKET WIND VANE

市场风标

价格最速报

8/15 ▼ 9/2

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出“市场风标”栏目。本期奉上大象走访数十家游戏店后的市场状况火线解说，第一手的资料保证让您看得过瘾！

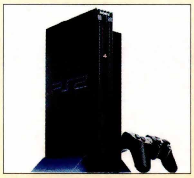
责编/北斗

本价格参考有效期，暂时截止到2004年9月15日。

大象走走看

PS2小幅看涨，后续降价无期，购机者三思谨慎，质保原装第一位！！

综述 根据一贯经验，主机价格在开学后因为购机量的减少而较假期略有降低，但目前由于货源批发的问题，主机价格非但没有降低，反而会有小幅上涨。不过本次涨价实属短期现象，相信不久之后便会回落。而且差价很低，成本差不会超过50元，因此对于大部分购机人而言，应该不会感到有太大落差。



↑台版50007因为其相对低廉的价格而卖得较好。

目前市面流行的PS2型号依旧以50007为主，当然陶瓷白的55006也有不错的销量。虽然比较而言，55006型价格要比50007高出一些，而且也要面临光头驱动芯片质地娇嫩的风险，但能随机获得一款正版软件的诱惑，以及特殊的涂装，对于手头比较宽余的朋友来说，还是比较合适的。同时55006型总体来讲，被动过手脚的几率还是较小，各位购买时可以更加放心一点。不过对于目前翻新不分大小前后的一些人来说，什么都是有可能作假的，因此即使是买最放心的机型，本人也仍旧推荐，大家一定要去那些信誉口碑好，开店历史长，而且主动提出给予质保的卖店。



↑55006GT可以说是现在市面上最便宜的一款“限定版”PS2了。

现象 有关PS2硬件花样前段时间的最大焦点，无疑便是吵得沸沸扬扬地PS2硬盘系统--HD LOADER。在两个月的沸腾过后，HD LOADER热开始随着许多新游戏不支持目前的系统情况的出现，而逐渐开始降温。但是改机之声仍旧此起彼伏。当然改机初衷各不相同，有的是为了更方便地玩好一款游戏，比如常玩WE的人，改好后便可以在感觉上节省很多时间；也有出于保护光头，或者说因为光头不好用而寄托于硬盘游戏的目的；甚至有些人干脆就不是为了游戏，而是单纯追求改机这个过程中的乐趣。

对于大部分普通玩家来说，安装HD LOADER虽然并不复杂，但难免会遇到一些问题。据目前所得知的情况，不少人无法成功安装HD LOADER。其中原因有很多，比如网卡安装错误，硬盘不匹配等等。但有一条值得注意的是，有些老机器（某些新机器上也会有类似问题）的直读会与该系统产生冲突，从而导致HD LOADER无法运行。由于HD LOADER出现时间并不长，所以出现问题很多，而且问题经常出的莫名其妙。

买网卡和硬盘毕竟也是不小的投资，因此建议那些想动手脚的朋友，动手前，祈祷一下上帝，自己别那么晦气吧。



↑掀起PS2 DIY热潮的著名软件。

敏感话题第一步：价格

PS2的价格对任何人来说，永远都感觉是那么朦胧，都是水里探花，差不多所有人都觉得，不管自己花多少钱，都像被宰了一样。那现在我们到底花多少钱买PS2才算不亏呢？

批发环节导致价格高低，购买主机要看周边环境

中国地域辽阔，各地主机价格自然有高有低，但全国所有供货的源头，都来自广州。因此各地商家不管叫卖多少，在主机批发价格的源头上，几乎是完全一致的。当然，我在这里指出的商家是那些实力相对较强的卖店，他们有渠道和财力直接从广东取货，而更多规模较小的卖店，则需要经过二次批发的环节拿到产品，因此在这些店面PS2的售价，肯定会因为流通渠道的增加而有所提高。因此对于不同卖店而言，PS2的真实出手价一定有所不同。

建议 对那些受到地区局限的玩家来说，很可能自己周围没有直接进货的卖店，因此在那里买到的PS2，价格肯定无法与我们所标示的参考价格相提并论。如果考虑到出行不便，外出购买成本高，邮购产品风险极大等因素的话，高出30～50元的价格，各位还是可以承受的。特别是一些中小城市的玩家，千万不要一定执着于我们的参考指导价，而造成不必要的购买成本。

在卖店买货，别想只掏一次钱

首先我们需要明确一点，目前在参考价格栏里的各种主机参考价，大多是一个明价，也就是一般老板直接跟各位讲的出口价。一般情况下，各位仅想凭这个价钱就拿机器回家玩，是万万无法实现的。

PS2实际花销＝主机标配价格(含原装手柄和直读)＋记忆卡＋优良电源（大部分情况下）＋改装直读（部分情况下）

50007型PS2价格＝1450＋130＋80＋150＋？＝1660

目前我们给出的PS2单机参考价，大多比一手批发价高出50～80元，也就是说理想状态下，这将是各位卖店老板的毛利润。当再加上记忆卡和电源的花销，甚至有些店建议玩家更换直读后，要将PS2搬回家，玩家大多要增加到1650左右。这时，店家的利润会增加到100元左右。

也许各位觉得这100元被店家黑掉可惜了，但做买卖就是要挣钱的。

其实主机保修对玩家而言是非常重要的。由于买卖的是水货，因此理论上讲，产品销售是可以没人负责的。但毕竟竞争激烈，许多卖店都有自己的维修保证，万一有损坏要修理，那些提出无条件维修的商家自然要承担很大一部分损失。至于利润么，自然要给维修，留下一部分。

当然，在保修条款中也存有很多玄机，这些猫腻在下尚未摸透，就不便卖丑了。

由此可见，所有决定要在卖店里买机的人，有些硬花销是不可避免的。1600多一些能把全套的50007型PS2拿回家，就是目前可以接受的现实。玩家需要实惠的价格，商家也需要赚钱，双方各退一步，大家都有好处。

总结 **自己有个价格底数，心态放松点，就能减少被骗几率**

凭良心讲，大象给各位提出的价格参考并非全国最低价，但误差也不会超过50元上下。所以各位心里应该有个底数，买一台PS2我们现在到底会花多少钱。确定花费总额后，我们就可以忽视商家的各种宣传口径，而去专注于信誉优秀，售后完善的卖家；就可以避免因为听到极低售价的宣传，而受了真正奸商的蒙骗。

另外，大家看参考价格时，也不必过于较真，心态要从容些。虽然挤出来一台PS2的价钱不容易，省着花是一定的，但因为图便宜而买假货，反倒得不偿失。所以心态放松点，清楚卖店肯定要挣你的钱，不必睚眦必争，反而能让自己的眼睛看得更清楚。

下期敏感预报：

在买机最敏感的话题之后，大家最关心的无疑将是商家做假的内容。目前打假手段虽然越来越多，但经常不敌造假者的八面玲珑。大象将在9月上旬，继续走进市场，搜罗更多情报，看看造假目前又有哪些新进化，看看能否给大家更多有实际操作意义的建议吧。



XBOX

XBOX是个好东西，皮实、耐用、性能超强，更是DIY高手的最爱。

还有一点很重要，就是假冒几率较PS2而言，低很多。

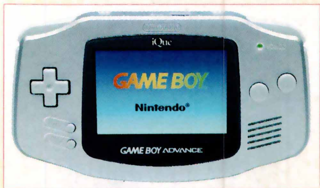
虽然海外正货XBOX的价格低于PS2，但国内价格则正好相反，其中原因很多，但最根本的，可能还是XBOX需求量较低，批发商竞争较平淡，而且一般主机标配丰富，所以价格始终较PS2高一个档次。

不过买XBOX还是比PS2划算的，因为你至少可以省去买记忆卡的钱，这样算来，普通版的XBOX还比50007型PS2便宜呢。

有关XBOX争论的热点，自然还是其光驱型号。由于网络上曾经一度盛行褒扬三星光驱，贬低飞利浦光驱的风气，因此许多买机者对此是格外重视，宁愿暂时不买，甚至多花钱，也要买三星光驱的主机。

其实两种光驱当初最大的不同，就在于飞利浦光驱不具备三星光驱可以读取CD-R（刻录光盘）的能力。而现在最新的飞利浦光驱已经做了改进，克服了原先的弊病。而读盘能力，则双方至少在实际使用中，并无明显差别。毕竟微软是不会允许同样产品，不同质量的情况出现和蔓延的。

至少建议那些执意追求完美的买家，不必非要多花钱，去买一个心里安慰。



GBA

GBA当然也是个好东西，皮实、耐用，性能虽然一般，但软件可是非常丰富优秀，是低年龄段玩家的最佳选择。

有一点可以确定的是，目前市场上除了"小神游GBA"外，所有GBA都是翻新机，购买全新机已是虚无飘渺的事情了。这点大家一定要谨记在心。

当然，任天堂毕竟不是手工作坊，其产品质量优秀是公认事实。因此翻新机出现主机硬伤是比较少见的。不过在"小神游GBA"全面入市之后，完善的售后保障体系使得行货快速推广，不少销售商也看到了行货GBA的厉害之处——家长一定不会图便宜而去买没有保障的水货主机。因此，翻新小神游，追求高利润的事情开始发生。具体情况我们已在新闻眼中阐述，各位可以详细参考。

不过市场主流依旧是GBASP，而且无论买家还是卖价，均对行货SP伸出期待之手，希望正轨的SP能早日上市。

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		PS2 39001	1480	1480	1480	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
↑		PS2 50000	1570	1570	1550	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
↑		PS2 50001	1520	1500	1470	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50006	1530	1520	1500	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
↓		PS2 50007	1440	1450	1430	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
↑		PS2 55006GT4限定版	1540	1540	1530	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
↑		PS2手柄	155	155	150	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
→		EYETOY套装/摄像头	410/270	415/275	400/270	专用摄像头＋EYETOY · PLAY
↑		PS2记忆卡	140	140	140	8M
→		PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
→		PS2限定记忆卡(生化)	155	155	155	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
→		PS2 D端子线	240	250	245	——
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
→		PS2专用摇杆	120	150	125	——
→		GT FORCE	1500	1550	1580	——
→		XBOX港版	1560	1560	1530	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
新		XBOX水晶版	1750	1760	1750	水晶主机＋水晶手柄2只＋AV线＋电源线
↓		XBOX绿光限定版套装	1760	1760	1750	限定主机标准配置（手柄X2）＋XBOX LIVE通讯套装＋机甲先锋＋MOTO GP2
→		XBOX手柄(原装/组装)	240/125	250/130	230/125	——
→		XBOX记忆卡	150	160	150	——
→		XBOX连机线	150	165	145	——
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
→		GC日版	1400	1420	1400	主机＋手柄1只＋电源线+GBP
→		GC美版	1000	1020	1000	主机＋手柄1只＋电源线
→		GC合金装备限定版	2400	2250	2350	限定主机标准配置＋合金TS＋合金1代复刻
→		GC限定版(夏亚、FFCC、神乐)	2100	2150	2150	限定主机标准配置＋游戏
→		GC手柄	160	165	155	——
→		GC无线手柄	340	350	355	——
→		GC记忆卡（251格)	150	150	150	——
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		GC－GBA连接线	80	75	80	——
→		GBP	360	365	360	——
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——
→		GBA/行货	520/570	515/575	520/570	——
↓		GBASP日版	810	810	810	GBASP＋电池
↓		GBASP美版	805	810	800	GBASP＋电池
→		SP FC版	1030	1065	1045	限定版GBASP＋电池
→		SP专用充电电池包	55	55	52	——
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→		XG2(128/256M)	295/405	310/415	305/400	烧录器＋烧录卡＋连接线
↓		EZ2(256/512M)	550/850	555/855	555/855	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		EZFA	550	550	540	烧录器＋烧录卡＋连接线
↓		GBALINK(128/256M)	340/450	335/450	340/440	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		EWIN(256M)	540	550	550	烧录器＋烧录卡＋连接线
→		GBA电影卡	160	170	175	未含CF卡
→		PSONE101	550	555	540	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		PSONE102/103	540/540	540/550	530/535	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		神游机	598	598	598	神游机＋神游卡＋电源＋AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒＋共游机＋连线
→		DC美版/日版	340/280	350/300	350/300	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		DC手柄	48	50	50	——
→		DC记忆卡	48	50	50	——
→		PS2 39001	1000	1050	980	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		GC	750	780	780	主机＋手柄1只＋电源线
→		XBOX	1220	1250	1180	主机＋手柄1只＋AV线＋电源线
→		GBA	405	400	410	——
↓		GBASP	650	650	660	GBASP＋电池
新		幻侠乔伊	480	480	480	——
新		幻想水浒传4	480	480	480	——
→		实况足球 胜利十一人8	460	470	450	——
→		寂静岭4房间	450	460	460	——
↓		异度传说2	480	480	470	——
→		创造球会04	480	480	480	——
→		天诛红(日文/中文)	440/460	450/460	430/460	——
→		超级机器人大战MX	600	610	580	带DVD

PS2及周边　XBOX及周边　GC及周边　GBA及周边　其他主机及周边　二手主机及周边　热门正版游戏

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

灵魂和身体互相交换!?

Double Reaction! PLUS

9月22日预定发售



DATAM POLYSTAR公司曾备受好评的PC热门女性向恋爱AVG游戏《Double Reaction》终于要移植到PS2上了！新作改名为《Double Reaction!PLUS》，从这个名字中不难看出，游戏肯定将追加新的角色和大量剧情。下面，就让我们赶快来看看这款彻底打破“男女定义”的恋爱游戏到底有什么独特之处吧！

双胞胎姐弟奇特的校园恋爱故事！

主人公寺泽悠里是私立草堂学园的一名一年级学生。和其他的女孩子一样，她也过着非常非常平凡的生活。然而即使是这样的她，应该也会有某些“不普通的地方吧”……没错，其中一点是她有一个“绝世美少年”的双胞胎弟弟海里。然而另一点，就是悠里本身是一个无与伦比“BL”倾向者。弟弟海里一向品学兼优。自小和海里一起长大的悠里虽然也很以这个弟弟为傲，但内心其实非常羡慕他。某天，姐弟俩去母亲的坟前祭拜时发现了一块“愿望之石”。悠里半真半假的许下了一个愿望“我想像海里那样～”，然而却又不小心弄坏了石头，悄悄逃回了家。



泷村是否能够保护由贵免遭一向喜欢妄想的悠里的“毒手”呢？

开学第一天的早上，海里起床时发现了本应早已被悠里扔掉的“愿望之石”的碎片。一种神秘的力量突然包围了2个人，海里和悠里的灵魂居然进入了对方的身体！姐弟俩在无奈之下，只好就这样上学。然而，悠里的内心似乎却有一丝窃喜，想借这个状况好好体验一下自己酝酿已久的“特殊兴趣”。由此，海里和悠里开始了一段不可思议的经历……





蛎崎朗
CV：野岛健儿
自治会会长，成绩在全年级名列前茅，在学校内拥有自己的FANS俱乐部，也是悠里憧憬的前辈。

杰克＝神崎＝三世
CV：取访部顺一
自称"英国的贵公子"。同时兼任英语老师和男子宿舍舍监一职，自己也住在宿舍的一楼。

但马功祐
CV：高桥广松
海里和悠里自幼就在一起的童年玩伴。虽然嘴巴很毒，经常和悠里吵架，但其实本性并不坏。成绩差到和悠里不相上下。

佐久间悟
CV：石川英郎
既是自治会副会长又是足球部的主将。外表很严肃，但由于运动神经超强所以在女孩子中也有相当高的人气。



北条郁美
CV：镰田梢
悠里从小学时代起的好朋友。大财团的千金小姐，是那种传统的日式美少女。

美红
出现在一家叫做"SAB"的店里的神秘美少女。

被悠里盯上的目标(?)们

本作启用了豪华的声优阵容。而且不只男性角色，除了悠里以外其他女性角色的塑造和声优同样也不容小瞧。游戏中的攻略对象也相当多样化，既有青梅竹马的童年玩伴、自治会的会长，也有宿舍的厨师、老师等等，不管你的"口味"如何总能找到一个自己喜欢的目标。那么是否也会出现和好朋友郁美的友情结局呢?

全新的角色及剧情，PS2版将加入大量新要素！

PS2版的《Double Reaction！PLUS》除了启用多位知名声优外，还加入了大量PC版中没有的原创要素。新的角色、剧情以及事件图都使人感觉焕然一新。在游戏结束后的"附送模式"中，玩家还可以欣赏到游戏中的MOVIE、角色设定资料等，绝对是超值享受！



游戏结束后，只要达成一定的条件就可以开启"附送模式"了。不知道最下面的那个"？？？"隐藏选项会是什么呢！？



花匠报告



截至到本次，所有的守护圣和协力者终于介绍完了。当然，我们也不会忘记魅力无边的亚里奥斯大人和《`etoile》中的新登场角色的，以后飞月还会找机会为大家逐一进行介绍。同时，我们也将留意各种女性游戏及周边的最新资讯，努力做到兼顾"经典"与"热点"!OK，帅哥当前，飞月就不多废话了^-^。 ■责编/飞月

守护圣＆协力者介绍 终章



谜之商人查理

~Profile~

声优：真殿光昭
推定年龄：23～26岁
身高：181cm 体重：65kg
诞生日：5月29日
星座：双子座
血型：AB型 发色：鲜绿
瞳色：茶绿

关西腔的宇宙第一财阀 后成为圣兽宇宙炎之守护圣

大家可不要小看这个在二代游戏中穿着奇装异服出现在圣地公园内的流浪商人，他的真实身份是宇宙第一大财阀的第五代继承者，无论财力还是情报力都是宇宙第一。但决不是爱钱如命的钱鬼，他常说自己身为商人的使命就是卖出各种商品而使人们得到快乐和满足。

这是个喜欢搞笑和八卦的有趣男人，安琪可以从他那里听到一些关于其他人的有趣传闻。他喜欢笑，也喜欢让别人笑，和他在一起确实很快乐。从某些方面来说查理和梦之守护圣奥立威很像，有趣爱开玩笑，但是又非常可靠。再加上"嫁个有钱人"的幸福口号，若是跟他在一起，绝对轻松快乐有倚靠。



火龙族占卜师梅尔

~Profile~

声优：冬马由美
推定年龄：15～18岁
身高：166～175cm
体重：46～58kg
诞生日：7月3日
星座：巨蟹座 血型：B型
发色：赤红 瞳色：红玉

从可爱的少年到俊秀的青年 后成为圣兽宇宙梦之守护圣

梅尔是一代占卜馆主人萨拉的表弟，初登场时他还处在成长期，而火龙族在成熟之前是没有男女差别的，再加上火龙族人有占卜素质的大多是女孩子，所以梅尔不管外貌还是嗓音都像女孩。好在到了天镇的OVA《白翼回忆录》里他已经18岁了，整个人长高了很多，再也不会被人误认为是女孩，完全变成了一个俊秀的美少年。这时他喜欢安琪的方式也改变了。15岁时，总是很崇拜试练中看起来很棒很帅的安琪，希望自己能够帮她的忙；长大后则坚定地透露出"我已经长大了，我可以守护你了"这样的信念。既保有原先可爱又有些害羞的性格，又增添了男子气概，实在很不错呢！

梅尔是个首饰DIY爱好者，喜欢收集漂亮的石子等做饰品，觉得这样比买的更有价值。他身上的那些饰品几乎都是他自己做的，说不定将来你们的结婚戒指也是他自己DIY的哦。 ■文/暗是魂

闲聊游戏吧 GAME BAR



这期的主题是云和雨。

已经告别夏季，天气应该凉爽一些了，不过仍然要注意“秋老虎”的反咬一口哦。相信大家都希望尽快彻底进入天高云淡，气候宜人的秋天吧，不过同时也要防雨啊，“一层秋雨一层凉”吗。不过记得语文课本里那个“层”其实是不写成“层”的，只是读音相同，但却是另外一个字。是什么来着？我忘了，大家尽管鄙视我的国语水平吧……（突然想起来了，好像是“阵”？）

一旦被雨淋了回到家记得要先冲个热水澡，保重身体最要紧。另外就是千万别学我这样，忘了带伞只好这样一路冲向车站，唉，希望真的有这么一块Bar的牌子让我避雨啊。

如果你偶尔觉得冷，希望我们的Bar能带给你温暖。

责编/唯夜

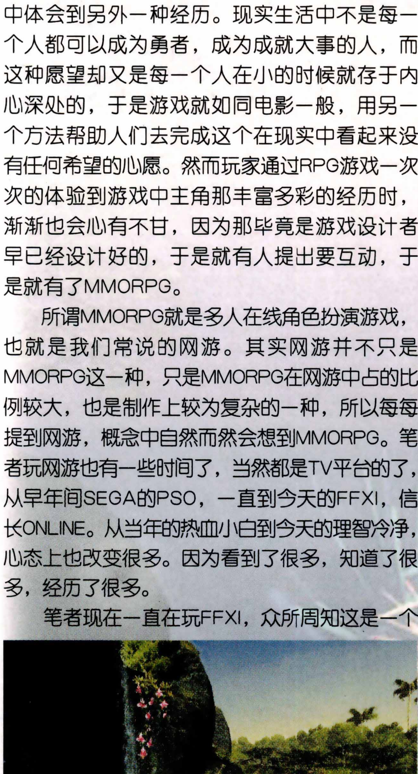
缩小的世界

人生如戏，戏如人生。

这里的戏自然是指游戏。很多人喜欢RPG这种类型的游戏就是因为他们可以从游戏过程当中体会到另外一种经历。现实生活中不是每一个人都可以成为勇者，成为成就大事的人，而这种愿望却又是每一个人在小的时候就存于内心深处的，于是游戏就如同电影一般，用另一个方法帮助人们去完成这个在现实中看起来没有任何希望的心愿。然而玩家通过RPG游戏一次次的体验到游戏中主角那丰富多彩的经历时，渐渐也会心有不甘，因为那毕竟是游戏设计者早已经设计好的，于是就有人提出要互动，于是就有了MMORPG。

所谓MMORPG就是多人在线角色扮演游戏，也就是我们常说的网游。其实网游并不只是MMORPG这一种，只是MMORPG在网游中占的比例较大，也是制作上较为复杂的一种，所以每每提到网游，概念中自然而然会想到MMORPG。笔者玩网游也有一些时间了，当然都是TV平台的了，从早年间SEGA的PSO，一直到今天的FFXI，信长ONLINE。从当年的热血小白到今天的理智冷净，心态上也改变很多。因为看到了很多，知道了很多，经历了很多。

笔者现在一直在玩FFXI，众所周知这是一个



非常有名的游戏，同时这款游戏高昂的初期投入也使得众多国内的想试一试的玩家望而却步。虽然这样，FFXI在国内玩家中的口碑似乎很不错，除玩到的人赞不绝口之外也不排除玩不到的东西是最好的这种心态。诚然，这是一个很好的游戏，从游戏系统、画面、人设、音乐等等可以量化的角度上来讲，这是一个上乘之作。可是今天我并不是要讲这些，而是要讲存在于这些之上的人情世故。

中国人是很讲人情世故的，或者说在受中国文化影响的圈子内都是很讲人情世故的。无可避免的，在游戏当中多多少少也会受到影响的，这点形成的原因是很奇特的。FFXI是一个日本厂商制做的游戏，当然也就不会有中文版，语言成为了一道很高的门槛。且不说这道门槛挡住了多少想玩的人，就算是能玩到的人也是异常的不便。虽说不至于完全看不懂日本人在讲什么，但是终日对着满屏的平假片假也是件很头痛的事。于是在第一批中国玩家登录之时，聚群的想法也就很自然了。由于语言的不同，造成交流上的困难，越来越多的中国玩家聚到一起，形成完全是中国人的工会组织，这点倒是很像是在世界各地的唐人街。聚在一起有聚在一起的好处，大家终于可以在PT的时候装完哑巴，来到工会频道里聊个痛快，然而凡事有利必有弊，矛盾随着时间也慢慢地暴露出来。

起初大家等级都低的时候还好说，平时大都忙着练级，似乎除了在大街上碰到打个招呼，就是在工会频道里面聊东聊西罢了。可是FFXI并不是一个只有练级的游戏，面对各种各样的任务，稀有道具之类，总是会有人心动，要是一切顺利还好说，万一出点岔子，保不准哪个暴脾气的人就会吵起来，然后就是大家不欢而散，虽说之后会平静下来和好，但是总归会留有芥蒂，为日后再次暴发做积淀。

如果说仅仅是这样，还能说是归于两个个体的相性问题，那么再后来就有出现对工会的抱怨声。其实抱怨无非就是说老人（玩的时候长的人）不帮助新人（新进来玩的人）而已，老人说新人依赖性太强，不做功课等等，新人讲老人不热心，不为他人着想云云。一旦处理不好，新人就会离开工会自立门户招募与自己志同道合的人。可是当新人成为老人，就又会有新新人来抱怨说为什么没人帮他，然后一切就将重复之前所发生的一切。当然这些都是小CASE啦，FFXI是个等级有封顶的游戏，练级总是有结束的一天，练级结束总要找些事情做，游戏公司设计了很多BOSS级怪物来供这些人打，这些BOSS级怪物都会掉不错的道具，要么很值钱，要么很实用，退一万步来讲，



有这个道具代表着你打过这个怪物，是种实力身份的像征。这种名利双收的事，自然有很多人乐意去做，可是好东西只会掉一个，那么分配就成了问题，这个给你，下一个给他，可是想要的人远远不止两个，亦或者来帮忙的人想要其它的道具，于是之前积淀的矛盾会由这个导火索而引发，弄到最后的结果就是有能力的人，各自劳燕分飞。

回到前面讲的，其实就是大家过分地注重人情世故的结果。这次我帮了你，下次你就得帮我，否则就会出问题。中国自古就把很多事寄希望于人的自觉性上，然而面对诸多事物，人本身的劣根性在发挥着他不可消除的作用。作为工会的领导者，把矛盾的解决方法寄托在每个成员能够自觉自愿的去做，实际上只有在保证每个成员的切身利益的情况下，才有可能保持一个良好的氛围，只靠成员的自觉性是不可能的。文章的最一开始

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

我讲过，很多人来玩MMORPG是来体验另一种生活，可是这并不代表他人本身的性格会和现实中不同。很多人是在以他的性格来过另一种生活，于是很多人本身所带来的东西在游戏中得到体现，或者是说在MMORPG中得到充分地体现。这一点并不单单是发生在中国人身上，就算是日本人、美国人等等也会出现与这个本质相同的问题。举个例子，日本人排外是很有名的，这点在游戏中也体现得淋漓尽致，早先只有日版的时候现像不算严重，可能那时候玩的非日本人多多少少都会些日文，等到美版正式发售后，日本人开始在简介里面写JP ONLY等等。看到别人玩的好或者是得到什么好道具，有些人就会开始在日本的BBS上说某某是外人，经常害人什么的。可笑的是，往往说这种话的人正是竞争者，仿佛把别人说黑就能把自己变白。

上面讲了很多，说到底就是人际关系的问题，在MMORPG当中就如同真实世界一般，需要去处理很多的人与人之间的关系，然而这一点是与单机游戏最大的区别，也恰恰是最重要也是最容易出问题的一点。处理关系最重要的一点就是沟通，如果沟通够好，上面很多的问题都可以避免。如果不能正常的沟通，那么在FFXI的世界中你就有很大的限制，你会局限在这个语言的工会里，因为FFXI并不是一个一个人可以活下去的游戏，所以你对工会的依赖逐渐加重，但是工会的人并不是NPC，不是为你而存在的，所以有求必应是不可能的，那么结果就是上面讲过的，不满总会有一天爆发出来。比如上面讲到新人抱怨老人不肯帮忙，如果没有语言这个障碍的话，新人们完全可以去找一些不认识的但是也是想做这件事的人一起去完成这个任务，这样不仅可以完成任务还能增长对这个游戏的认识，这也就是为什么日本人的工会很少有这种事情发生的原因，因为他们没有所谓的语言关。





说到沟通让我想起一个故事，传说在最早的时候全世界的人们是讲同一种语言的，那时人们想知道天上是什么样子，于是就动手去建一座可以达到天上的梯子。住在天上的神知道后非常恐慌，于是就让人们开始讲不同的语言，人们无法顺利的沟通，继而这座通往天上的梯子也就无法继续修下去。由此可见，沟通在任何时候都占有很重要的地位。但是，在MMORPG当中沟通的手段是很有限的。文字是最主要的，其次又加入一些肢体语言，虽然说这些方法足够人们交流，但是却有很大的缺陷。首先文字会受语言的限制，中国人未必懂日语，日本人未必明白英文，虽然游戏会加入自动翻译功能，但是那些只能翻译固定的文字，至于语法，只好胡猜一下算了。这样一些表象化的语言很够理解，但是想要深层次的沟通还远远不够。比如，你作为一个不会日语的人要向不明白英文的日本人解释一件事，是件非常困难的事情，所以现在大多数人遇到这种情况选择了沉默，那结果就是产生误会。

其次文字就是文字，但是语言不仅仅是文字，还有语气的存在。一句话会因为语气的不同而产生不同的含义，如果两个人相熟还算罢了，你对不熟的人讲一句平常所谓的玩笑话，在没有语气的情况下，他很可能会理解歧义，结果自然又是产生误会。于是就有所谓的两人或者两拨人之间的恩怨。这种事情即然产生想要消除它就不再是件容易的事，人就是这样的，对别人的信任、爱会因为一件细小的事情而瞬间崩溃，而对别人的怨、恨则像坚冰一样万年不化。

好吧，如果你问沟通上可以无问题了，是不是就是说能处理好人情世故了呢？答案是否定的。每个人有他的性格，有他的目标，你不可能强求每个人去达到什么标准。但是就像人是社会人一样，在FFXI里总要归属到一个工会下面，如何让这些人求同存异是工会的领导者要做的事情。在这点上，中国人的工会存在一个先天的缺陷，因为就从日本的工会组成来看大致上会分为两类，一类就是朋友组成的，这类工会的成员多是只是想大家在一起随便玩玩，互相之间有个照应，管理上很松散，不介意成员是否还是其它工会的成员；另一类则是所谓的BOSS级怪物工会，这种工会的存在就是为了打BOSS级怪物，通常这种工会有加入条件，比如等级啊职业啊，而



且成员不得是其它工会的成员。而中国人的工会，在这些基本情况上又被限制地加上必须是中国人，如此一来情况就大不同。前两种工会的目的很明确，要么是轻松的玩，要么是为了某种东西，而中国工会在目的上就说不清楚，似乎是为中国人而存在的，不管是不是朋友，是不是志同道合，只要是中国人就可以加入。新加入的人面对原来已经很熟络的朋友圈子自然会感到被孤立，如果这个新人很是主动的适应这个氛围还好，万一是个很内向的人的话，那日后在寻求帮助的时候就有困难。因为你没有人情，一般来说找帮忙的，都是找朋友找熟人，朋友熟人再去找他们的朋友熟人，这些都是人情。如果你不了解这个，很难在一个工会中长久的呆下去。所以建议新人如果加入一个工会的话，还是尽力去溶入那个圈子吧。

同开头所说这些都是非常好解决的小事，在于个人的心态与个性，麻烦的在战利品的分配上，因为这关系到每个在玩这个游戏的人的切身



利益。利益是个中性词，可是很多人很不屑谈这个词，仿佛谈这个很低俗。然而正是利益才是所有矛盾产生的最根本的根源，也是人情世故最直接体现。前面说，BOSS级怪物的好东西一般只会掉一个，而要的却不只一个人，那么如何分呢？不管怎么分，总会有人不服气，一次两次，渐渐地不满的气氛在蔓延，最终还是归到了大吵一场的结果上。领导者们一开始总是会指望会有人牺牲一些利益，但是不会有人永远牺牲利益，潜在的矛盾比表面的矛盾更**可怕**。好在现在中国工会的领导者们似乎认识到这一点，正在努力改变这种情况，开始制定规则，开始正视利益这个问题，因为只有解决好这个问题，才能稳定一个工会的中坚力量，这个工会才能存在下去。同样这个问题也并不是中国人独有的，日本工会分分合合的事情也是很平常的。

先谢谢大家能够有耐心看完我的唠叨。上面罗罗嗦嗦讲了许多事情，恐怕很多人看得不知所云，同时很无趣。我想深入玩过FFXI的大概都明白我讲得是什么样的事情。我并不是说这个游戏如何如何，而是人心。很多事情取决于你的想法，虽然是在网络这个虚拟的世界里，有可能有人会实现他的心愿去扮演一个与他自己完全不同的人，但是我想大多数人还是会以本性去体验这个世界，毕竟长时间地去装成另外一种样子是很累的事情。正如题目所写，人生如戏，戏如人生。MMORPG正是这样一个，可以让你体会到更多人心的地方，因为它是一个缩小的世界。

文/Alucard

机厅往事

一九九二年的时候，我和八爪都是七岁。那一年，我们作为真正意义上的穷光蛋，总是会对放学途中遇到的那些小摊上花花绿绿的商品投出美好而留恋的目光，而后在那些摊主说出一些诱惑的语句之前迅速离开。原因很简单，我和八爪的购买力接近于零——我们每日的收入仅仅是零点五元人民币，而且有固定用途——在两节课后去学校的小卖部购买号称内含大量果酱的面包。在那个时候，在我居住的这座城市里，街机厅并不像现在一样盘亘在各大商场购物中心的顶楼，用一种俯视的傲慢眼神和一元一币的牛B价格来审视着每一个玩家，相反，在那个时候，那些可怜的小街机厅都埋伏在一条条的小巷的深处，小心翼翼的打出一块写有“锻炼反映，开发智力”的招牌来维持它们的生计。



穷困潦倒的我和八爪在那一年的某一个晴朗的上午端坐在塑料小板凳上和全校的师生一起倾听校长的教诲，扬声器中传来校长痛心疾首的声音，大意是让我们远离游戏厅，而且他还举出了我校一名原来很优秀的学生在进了游戏厅之后便不断堕落的过程，听得全校师生几乎不寒而栗。于是，在同一天的下午，我和八爪便好奇的第一次钻进了街机厅，它离我们学校很近，规模在当时看来也决不算小——我们从小就是如此的勇敢和好奇，还有一点点叛逆。不过很不幸，这种叛逆精神如今在我身上已经完全消失了，比如八爪常常会在上一些鸡肋选修课的时候诱我逃课和他一起去KOF，而我却每一次都义正词严地婉言谢绝，于是八爪摇摇头说你的胆大程度竟然与年龄成反比，我耸耸肩，无言以对。

我现在依然记得那家机厅老板的模样，他有着一口颜色如同秋天麦田一般的牙齿和一对远看一条线，近看看不见的窄小眼睛，在加之时不时从中射出的狡诈目光和一脸似笑非笑的表情，无论怎么看此人都具有成为奸商的一切生理特征。

然而，人不可貌相。

说实话，这个貌似奸商的老板是我至今所见过的为数不多的可称善良的游戏店经营者之一，



当他心情不错的时候，他会多送你几个币，而且如果你遇到了吃币情况的时候，你只要走到他面前跟他说老板机子吃币了，他便会毫不犹豫的扔给你一个，根本不会盘问半天以确定你说的是否属实或者是把脸一板来上一句什么机子吞币概不负责之类的云云。

在这家游戏店中，八爪显示出了过人的游戏天赋，他在很短的时间里便学会了街霸2中隆和肯的全部招数并能熟练应用。再又经过了一段时间的练习之后，他便让一些比他大很多的高年级的所谓高打们纷纷栽在了他的手里。而那些纷纷杂杂的ACT对八爪来说更是小菜一碟，两三个币甚至是一币通关都是常有的事。

相比较于牛B的八爪来说，我的存在更像是为了衬托他的牛B。街霸跟他打我毫无还手之力，双打名将三国圆桌的时候，八爪往往还没怎么费血我便两命皆殒……如果这样的说法还不足以表达我们之间的差距的话，那么我用一种更加量化来说明一下——同样是一块钱，八爪能用它换来一个下午的快乐和成就感，而我却总是在半个小时里便会结束我的游戏之旅，郁闷的离开机台。然而，我是一个非常坚强而且乐观的人，于是貌似奸商的老板总是能从他的小眼睛中看到如下景象：一个周末的下午，在很短的时间里便将代币挥霍一空而郁郁离去的一个小孩儿在下一个周末又会兴高采烈地冲进他的店里，义无返顾、死不悔改、菜鸟先飞。

这间游戏厅于一年之后无疾而终，它先是毫无征兆的关门长达一个月之久。而后，待它再次开门的时候，三个鲜红的大字“录像厅”便跃然出现在了它的门楣上，那个貌似奸商内心善良的小老板也便从此消失在了人海茫茫。

我和八爪又恢复了以前的生活状态，又开始在每天两节课后去啃一块坚如磐石的面包，又开始对小摊上的那些商品投出饱含占有欲的深情目光。每天上学放学途中经过那个街机厅的时候，我们平静得一塌糊涂。这个记载了我们最初游戏萌芽的地方，我们丝毫没有想到要去怀念它。那个时候我们太小，怀念对于我们来说还是一个过于陌生的词语。

在我和八爪又开始老老实实上学下学，不迟到早退，从而重新成为良民很久很久之后，八爪家旁边的一条本来充斥着贩卖各种水果蔬菜小贩的一条毫不起眼的小街上突然冒出了许许多多的游戏厅，如同染色体的有丝分裂，数量众多而且数量惊人。

这条街上的游戏厅大多空间逼仄而且拥挤不堪，屋内昏暗的光线和地板上各种品牌的烟头也为整个环境涂上了一层阴暗的冷色调，漫天飞舞着的劣质香烟的烟雾也使这里宛若烟囱内部。在这里穿梭着许多光怪陆离的人群——偷偷摸摸的钩币者，外表与内心同样凶悍的劫钱劫币者，一脸冷漠的生活目标失去者等等。一句话，这儿活脱脱就是一个小寂静岭。虽然这里的环境实在是惨绝人寰，然而我和八爪依然经常坐在那些不太稳定的椅子上，布满汗水的左手紧握着摇杆，兴奋得满脸通红。

我们在那条街上游荡了整整两年，在这两年里，我们知道了什么是3D，什么是KOF，什么是真正意义上的高打等等等等，我和八爪在这些小小的房间中寻找着它们那些令人激动的特质，这些特质让我们深深的为之着迷，我们第一次体会到了自己年幼的热血沸腾的感觉。在这两年里的最后一段时间里，这条街上的游戏店已经达到了完全饱和，于是老板们开始纷纷下调代币的价格。这种原本正常的提高销量的行为最终演化成了恶性竞争并最终造成了代币价格的雪崩，以至于最后贬值到了一块钱二十多个。对于这样的价格变化，作为直接受益者的我和八爪自然是笑到下颚几近脱臼，恨不得在每个假日都终日混迹于那条街中。只不过我和八爪的好运并没有持续多久，毕竟那些老板们还没有能力去充当慈善家，当他们发现街机产业已经不足以让他们从中谋取足额的剩余价值的时候，他们便纷纷转行到家用机领域，做起了出租MD、PS、SS的行当。这对于身无分文而且属于技术型选手的八爪来说，简直是一个噩耗。而我，面对我要省半个月的早饭钱才能拥有一个小时的次世代主机的时候，还是觉得那些油条和豆浆有吸引力一些。

于是我和八爪从那条街上全身而退，那个时候已经临近初中分班考试，而我们也应该再次收敛一些了。

如今，那条街上的街机厅已经全部消失，在那些曾经有着无数狭小房间的地方如今变成了一座规模很大的超市。在双休日的时候，这里有着接踵摩肩的消费者，就和很久以前一样。

你还记得我们从前曾在这里奋斗过么？八爪从货架上拿下一包方便面的时候问我，语气很轻。

当然，我回答说，当然。

我们终于学会了怀念。

文/张天然



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

请适当地看待一款优秀的美式RPG

这篇文章可以说是论坛上一位读者对我们的编辑点评栏目提的意见。文字有理有据，作为一篇游戏评析介绍也未尝不可。十分感谢大家对我们提出宝贵意见，我们重视每一个读者的声音。这期的点评栏目可是有相当大的改版，从样式到文字质量我们都在向更好的方向努力，还请关注哦。

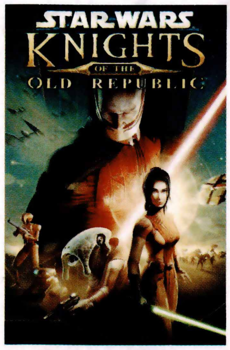
《星球大战：旧共和国武士》（Star Wars：Knights of the Old Republic,以下简称KotOR）凭借画面、音效和美国人耳熟能详的故事取胜？是美国媒体迎合奉承“画面至上”才给予它去年的最佳RPG大奖？

没想到，在我买了十年的电子游戏软件上，竟然会出现这样肤浅妄断的一句话。我不知道电软的编辑们有没有认真的玩过这个游戏，我也不知道如果我说FF完全凭借画面、音乐和日本人耳熟能详的系列名字取胜，是迎合奉承“CG至上”才能确定自己的地位会有什么结果，会被看成如何浅薄无知的玩家。我只是想就我知道的这款美式RPG大作提出一些看法，和大家探讨一下。

首先我要说的是，这款游戏除了画面、音效和剧情之外，在发卖之前便已经有一个巨大的卖点，就是它采用了Wizards of the Coast公司的Star Wars D20规则，说到这个规则，也许大家并不熟悉，但是“龙与地下城”的名字大家一定耳熟能详。而D20系统就是龙与地下城规则的外延。SW D20正是这套历经千锤百炼的规则在星球大战世界中的表现。可以说，采用了这套规则，一开始就保证了这套游戏的严谨性和人物培养方面的乐趣。

而游戏本身并没有让我们失望，简洁合理的属性分配、多变的skill、丰富的feat，还有在成为绝地武士之后最吸引人的Force Power，加上3种基本职业和3种进阶职业，以及人物在光明和黑暗两种力量之间的摇摆。可以说不同的玩家完全可以依据自己的喜好搭配出完全不同的角色，这样灵活有趣而不失严谨的角色培养，在其他家用机平台的RPG上是很难找到的。

让这样的乐趣更上一层楼的，就是KotOR的三人组队系统，这方面我想我不用多说，不管是DQ的马车，还是FF6的4角色，都已经凸现了选择伙伴组队给游戏性带来的巨大提升。而且KotOR中的角色并非只是战斗木偶，Bioware公司延续了他们在博得之门2中的精彩表现，栩栩如生地刻画了一个又一个的伙伴，不信任任何人的Carth、等待哥哥归来的Mission、有些自以为是的Bastila……而且我们可以看到，每一个伙伴都有属于自己的任务。随着游戏的进行，玩家对他们身世和背景的进一步了解，这些任务简报也会随之更新，以便更好地塑造他们的形象。



美式RPG最大的优点之一，便是非比寻常的自由度，以前Black Isle的异域镇魂曲、辐射系列就是很好的例子。作为黑岛多年合作伙伴的Bioware公司，在KotOR中同样显示了非凡的功力。除了在人物培养上的自由之外，行星间的自由穿梭，不具一定必然顺序而彼此之间不脱联系的任务安排，都让人大呼过瘾。

可以说，Bioware这次对支线任务的处理十分出色。KotOR带给我们的支线，总是和主线任务息息相关。无论是寻找疫病疫苗的任务、赏金猎人的任务、还是带给Ruki去往应许之地的任务，或者让我们更好地了解了社会生态，或者让我们能够进一步得到关于主线的背景信息，可以说，把这些支线任务当作主线的一部分也并无不妥；甚至，没有了这些支线的主线是不完美的，是有所欠缺的。

KotOR的故事，是发生在星战电影的很久很久之前，而且作为完全原创的情节，我不知道美国人是如何耳熟能详的……好吧，就算美国人是对星战的世界设定耳熟能详好了。但是我依然要说，KotOR的故事情节，绝对不输于任何一款日式RPG大作。

实际上，刚刚开始我并没有对KotOR的情节安排抱有多大的期望。因为失去了黑岛的Bioware从来没曾表现出在情节上让人信服的实力。出乎意料的是，Bioware给了我们一份令人满意的答案。

游戏从Enda Empire的一艘飞船被Sith袭击开始，主角和同伴Carth一起乘坐救生舱坠落到了由Sith控制的星球Taris上，而为了完成任务和逃出Taris，他们需要救出与他们同行的绝地武士——Bastila……但是，Taris星球并非那么简单，Sith和本地人的矛盾、Upper City住民和Lower City住民的矛盾、人类和异星人的矛盾，还有生活在暗无天日的城市最底层的过去反抗者后裔们的生活都在游戏中通过分支和主线的交叉编织一层一层地凸现出来，而奔走于贫富、种族、团体之间的主角将何以自处，走向Dark或者Light，一切的答案，都要视玩家的选择而定。其中的起伏曲折，也许没有PST那么震撼、那么惊心，但是当看到有人想用100Credit买走所有Outcaster的未来和幸福的时候，我忽然为Bioware有了一点小小的感动……

当然，以上只是游戏的开始。成为绝地武士之后的冒险，仍然还在进行中，而触动心灵的任务和情节，依然不时出现，比如，那个为了女主人能寻找新生活而依然选择了毁灭的Droid C8-42……

及至剧情最后让人惊叹的大转折，当Bastila无可避免地走向黑暗面，而主角发现自己以前的真实身份之时，我仿佛看到了以前和黑岛一起缔造了美式RPG辉煌的那个Bioware，那个打造出博得2这一惊世大作的Bioware。

也许玩惯了日式RPG的编辑们无法接受美式RPG，我也无意挑起美式和风RPG哪种风格更加优秀的争吵，但是我想说，作为一本影响很大的平面媒体，对于某些自己并不了解的游戏，还是不要随便下结论为妙。

文/drakas

西祠游戏论

http://vgame.xici.net

《电子游戏软件》与西祠游戏论坛合作本栏目，玩家可以登陆http://vgame.xici.net 本栏目将会从中选出优秀帖子刊登在“闲聊游戏BAR”栏目中。欢迎大家发表精彩言论，畅所欲言，一切与游戏有关的话题都在讨论范围之内。我们期待你的真知灼见和心情感受。



做到这里很不幸的发现还剩这么一窄条的版面，我郁闷了半天找不到合适的文字来填空，真的不想找一些勉强的东西来应付大家，于是就自己蹦出来跟诸位聊几句吧。这game bar的交流没说编辑不能参加的吧。

本期编辑点评栏目大改版，这是集合了全体编辑的心血以及美编的辛勤工作。如果你以前是把那三页直接翻过去不看的话，这次请关注一下吧；如果你是连我这个栏目也不看的话…… 我想我该去检讨了……

大家别打我，这不是广告，我们在尝试创新，努力地满足尽可能多的读者的口味。也许你已经对杂志缺少了新鲜感，也许我们曾经令你失望过，但请相信我们开始在改变，给你一个真心的电软。如果你对我们的变化仍然不满意，请多提宝贵意见，我们重视每一个读者的声音。



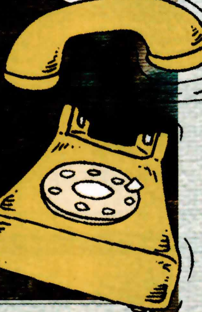
天意

谁在乎我的YUNA有多苦，谁在乎俺的WE总是输，这条路究竟多少离别多少JS铺，GBA才卖了150。我的力丸藏不住，任凭BOSS无情的摆布，我不怕痛不怕输，只是合金装备令我哭。如果说被发现是天意，被蹂躏是命运终究已注定。是否能再多玩一点，能再多看一眼，接关少一点。如果说想记忆时停电想通关时掉线，只算我倒霉，玩玩游戏烧机又何必。

龙哥热线

玩家问题集中营·疑难杂症门诊所

某日晚上路过一便利店，看见俩小孩捧着一台橙色GBA蹲路旁玩得正欢。一个在玩恶魔城·晓月——D卡，另一个则蹲一旁看着，两者都是聚精会神。看见他们开心地笑容，突然之间领悟到了快乐的真正含义。



有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

责编：发现白水挂面要比方便面实惠的龙哥

Q 龙哥，你好！小弟我正在玩GBA上的《牧场物语》，有几点不明，恳请赐教，不胜感激！1、攻略中说河童之玉在湖之矿场0、40、60、80、120、140、160、180、255层各有一个，我已把40至255层中的8个河童之玉挖到，但是第0层的始终却挖不到，不知何故？2、泉之矿场的贤者之石和湖之矿场的诅咒道具，我按照攻略中所给出的层去挖，都挖了两年，还是没有挖到，这是为什么？难道是还没有达到某个必要的条件，所以挖不到？

（北京 张楠）

1、0层？应该是1层吧。2.诅咒道具在泉之矿场19、29、39、49、59、69、79层。贤者之石在湖之矿场60、102、123、152、155、171、190、202、222、231-255。这些东西都是随机出现的，并不是每次都有，运气也是很重要的一点。

Q 我刚刚接触《口袋妖怪·蓝宝石》，玩得正义，却有许多问题要向龙哥请教一下：1、怪兽盒怎么得到？有了它才能用树果混合器和进孤砂乐园。2、我种下的树果怎么老长不大，我专门给它浇水的。3、集齐图鉴是否还要买《红宝石》？！

（浙江绍兴 独魂）

1、怪兽盒是在电系道场下方的城市选美馆内和人对话得到；2、树果不长大，原因是：卡带时间不走（这没办法了）或者浇水不及时；3、如果说集起红蓝宝石的图鉴，当然指需要这两盘卡，如果是全386的话，不但要红蓝宝石各一盘，火红叶绿各一盘，NGC口袋竞技场一张，刷卡器外加N张Ecard，还有就是去日本参加活动拿到珍贵的圣兽。

Q 偶是个MM，偶玩《幻想传说GBA》又快玩不过去了。1、偶已在未来篇，现在刚过了冰之洞窟，现在要过熔岩之塔，但偶没有冰の护符，但偶的攻略书说在佛利基尔镇的教会左边有个亡灵有售的，但我找了N遍也找不到，是偶之前的剧情未好了吗？2、精灵之弓要怎样才能取得？若未过熔岩之塔也能入手吗？3、在モーリア坑道有精灵吗？怎么偶只能到B10便走不下去了？可以教教偶吗？15只精灵，每只都可以签约吗？4、当未来篇也结束后（即通关后），还会再玩下去吗？现在总在叹息，为啥书报亭BOSS总是不早些介绍《电软》&《PG》给偶呢，害我错过了《电软》&《PG》的2003年8月那期，最惨的是连邮购也没有了，就请龙哥告诉偶吧。

（广东广州 麦霓莹）

1、こおりのおまもり需要在冰之洞窟里从怪物身上得到，或是在熔岩之塔打怪物得到ほのおのおまもり后用ルーンボトル就可以转变过去，不过当初我第一次通关时就没买这玩意，愣是一路给烤了过去，那感觉，真有够痛苦；2、精灵之弓取得比较容易，只需完成之前的这个剧情就可以得到，不用等到完成熔岩之塔——当然现在也还没结束；3、有的。モーリア坑道得等到后面才能继续下行，从1层中间下；4、通关以后看完通关画面会提示玩家存档，之后读取这个存档就可以开始2周目游戏，另外人物外观设定里增加了洋娃娃脸的新选项，标题画面还会多一个选项"LET'S GO ARCHE"，进去以后可以玩小游戏。

Q 炼金术师伊莉斯·永恒玛那的终盘，也就是最终BOSS所在地的[LVLの要塞]，我先踩了记录点旁的一个光球。BOSS大六（有五六道闪电挡住的门）旁的闪电解除了，进去后又能踩到一个光球，但踩过后我把整个要塞转了N遍，也没有找到那里的闪电被解除了，我在这卡住了。龙哥帮帮我！这个游戏我已经卡了好长时间，我真急死了，看在我第一次给您写信的份上，把我的问题登出来吧。拜托！

（合肥 郑鹏）

进去要塞之后，先到左边触动光球，再到最右边的下面触动另一个光球，这样就能够打开右边偏上的一个小门。进去触动里面的光球之后，你就会发现原来左边被闪电封住的小门也给打开了。之后回到左边的小门触动最后一个光球后，大门终于打开，存储后杀进去即可。

Q 龙哥好！小弟最近在家附近的游戏专营店见到了FC限定版的GBASP，好像是见到了稀世珍宝！二话不说就买了下来（尽管已经有一台GBA了）。BOSS要价1100大洋，最终以950大洋成交。龙哥觉得此价格合理否？GBA卡带好像只要里面电池没有电就"嘣噔呛"啦！里面电池确实都是用电焊焊住的，有没有更换的可能？如果重焊的话小弟倒能解决（初中物理课学地下室焊接）。可老爸说你这样多半会把电池给烫坏的。哎哟！我的《黄金太阳2》完美记录啊！

（北京 LIKY）

你所购买的应该是任天堂后来发售的FC红白色造型的限定版SP，虽然远没有纪念FC二十周年时发售的限定版来得珍贵，也不错了，价格方面是比较合理的。关于GBA卡带电池的问题，其实我建议你买个记忆棒就OK了，不必拆卡拆电池还得冒着卡毁记录亡的危险，而且价格也不贵。

Q 本人想购PS2金手指，可有几个问题不明，望解答。1、金手指有RAW和XPLODER两种格式，各代表什么意思？它们之间通用吗？2、现在金手指有日版、美版、中文版，哪种版好用而且对应游戏多（D版），是不是什么版的游戏要用什么版的金手指（如：日版对应日版金手指）。我听朋友说金手指分原装和组装，怎样区分有分别吗？3、PS2金手指会像PS的那样有时使用不当会烧机吗？4、是不是新代金手指要比老代的对应游戏多一些？5、现在专卖店里的金手指品种繁多而且价钱相差很大，望你给指点一下，再估个合理价位。另外请告之几个不错的金手指网站（中文网站）。

（一个电软的老"忠"刘峰）

1、金手指格式：现在大致用三种的，AR2、XP和GS，而RAW码则是原始码。所有的金手指都是用的原始码，不过有的是把原始码进行了压缩，例如AR2的，而XP就可以用原始码，不用压缩。一定不要搞混了；2、关于金手指的版本问题，个人建议是美版，中文版不够稳定，而且目前主流的金手指也是美版。金手指与金手指码是两个概念，游戏对金手指的版本没有要求，但是不同版的游戏对应的金手指码是不同的。也即是说，你可以"随便"购买哪个版本的金手指，但是在修改游戏时，则必须使用对应游戏版本的金手指码才行；3、PS2的金手指和PS的一样，他们都用密码，而对于它们都是一样的，如果用的密码不对，或者一次用太多密码，会导致游戏或者游戏机出问题，或者破坏记

读者来信之韦编三绝

本来我也寄给你们一封树叶信，没想到被人捷足先登了，但龙哥你不公平，我的设计还好些都没登，我的心血啊！T_T但我的妙想何止这点，所以写了这封更有创意的"竹简"给你们。这下该上我的了吧，哈哈哈！不上就绝交！另外有几个问题请教：1、PS还在出新游戏吗？2、GBA的行货与水货有什么不同？

（四川省达州市 游の戏 杨晓陆）



好嘛，看来这回热线真成了大家的恶搞集中营了。上次收到你的新版树叶信是在之后了，没来得及刊登，倒是换来了这次的进化版，不错，的确有创意！在这里鼓励一下！1、PS上的新游戏还有少数在发售表中，不过已经没有值得期待的作品了；2、关键还在于是否正规化和售后服务上，咱窝了这么多年不就是图的能够光明正大的买主机和游戏么？——书虽然小神游的发售时机已然过晚。

最近，我在商店里看到一个人在玩PS，但是这PS机的功能比索尼的要好，可以放PS、MP3、VCD、CD等，而且只要400元。质量也非常好，最后请龙哥将我的地址告诉给大家。姓名：徐杰，年龄：17，现有主机：MD、FC、GBA、PS、GB、GBA。愿交天下的游戏迷，有PS、GBA的最好。 你说的那是国人自制的"PS"，早就有所流传。

忆卡；4、有卡金手指由于内涵金手指码，所以新代的自然会比旧代的丰富，不过对于无卡金手指而言就不存在这个问题了；5、如果你电脑方面还行的话，个人倒是建议你使用无卡金手指，除了一张刻录盘就几乎不需要成本了。金手指方面比较强的网站推荐www.fullcodes.com，近期科普园地也有在刊登关于金手指方面的文章，可以留意。

Q 我也是一个老玩家了，今年我买了一台PS2和GBA，一天除了上班就是坐在电视机旁玩游戏，所以对游戏机较痴迷！这次来信主要是让龙哥为我解答几个问题：不知道"宿命传说2"与"命运传奇2"是不是同一款游戏呢？我只知道"宿命传说2"是日文版，"命运传奇2"是繁体中文版的，是因为名字不一样还是压根就是两种游戏？如果不是一种游戏的话。希望龙哥帮我打听一下在哪里能找到"命运传奇2"的攻略，我将非常感激！ **（甘肃金昌 郭俊）**

两者是同一款游戏，只不过是翻译上的不同而已。命运传奇2其实就是宿名传说2在港台发售的行货中文版，游戏的汉化质量非常之高，龙哥个人认为是PS2玩家必备的一款RPG经典作品。（PS：前不久我刚把这款游戏又重温了一遍）

Q 龙哥：你好！我是你的一位忠实FANS，我有几道不成问题的问题，望龙哥您能帮我解决：PS版的《生化2》，克莱尔的四颗炸弹分别在哪？（我找了数"千年"，也没有找着）。虽然游戏久点，但面对我这忠实的"电迷"，一定要告诉我呀！最后，祝电软越办越好！并祝龙哥你天天快乐！ **（甘肃 杨波）**

你玩的是后来2代推出的振动版？我记得只有这个版本才附加了这一隐藏模式。这四个炸弹随机藏在以下九个房间中：1.一开始取钥匙的房间的桌上；2.克莱尔第一次正式和雪莉对话的那个房间（即是警察署长的办公室内房间）；3.图书馆内需移动书架才能拿到的过关道具的位置；4.关记者本的监狱；5.得到齿轮的房间；6.里昂拿到麦林手枪的房间；7.需要放置齿轮的位置；8.S.T.A.R.S. 的办公室桌上；9.用打火机拿到红宝石的房间。

Q 在2004年16期《电软》的龙哥热线里，龙哥说："《光明之魂2》沙漠中的小金字塔没用，不对！我是《光2》的达人（不客气的说）。对此颇有研究，其实几乎每关中都有类似场景，就是在一个够不着的地方有一个物体（例如第二大关的一个墓碑，第三大关中漂浮的方块），那种东西需要二人或四人联机，用一个叫"力量连携"的武器（游戏开始时得到，也可以在利比马道具店买），两人同时把该武器放在武器槽上，然后同时使用，在两人中间的地方会出现一个太阳光球，调整两人位置，使光球能砸到那个奇怪物体（比如小金字塔），一秒钟后，奇怪物体消失，附近就会出现一个宝箱，里面有好东西（我得过一个三级SOWL召唤）。 **（天津 张云昊）**

呵呵，谢谢你的指正。当初龙哥也曾就这个问题专门请教过光2的达人，不过当时两人都没往联机方面想。看来，你和朋友肯定联机玩得很爽，像光2这种游戏也的确是要这样玩才更有意思的。

Q 在下是一名电软读者，本想和你聊聊GBA上的GTA3的游戏感受，可一抬笔却发现无话可写，我就说一说DRIFT-COMBO模式的一点小技巧吧。速度不需太高，不停地走S形，只要不冲出赛道，连个三、四十不成问题，100辆车已获得，对画面很失望，赛道还好。小弟在玩《幻想传说》时怎么也找不到那个女忍者，只在未来活尔特洞窟见过两面，攻略上说到特连特森林左上前进能收到，我找半天也没见着，直到打穿。市场风标上介绍WSC价格还可接受，不知卡源丰富吗，好买吗？想请您介绍一下，是否推荐购买，望早日答复，多谢！ **（北京 方建超）**

如果想完成女忍铃的剧情是必须到特连特森林找到她的，位置就在左上，不要急慢慢找，我为了找她也的确费了不少工夫。她的最强忍术"蛤蟆召唤"——儿雷也利用得好的话是可以将任何BOSS无限连死的恐怖特技。WSC现在在市场上已经非常少见了，卡源则更是稀少，现在购买的话一般都是为了收藏。

Q 小弟近日入手了一盒GBA星之卡比镜之大迷宫游戏，该游戏非常的好玩，可是问题是俺玩了老半天，竟然没有发现存档处，请问该卡可否存储进度？如可以，在哪儿存档，存档处有何特殊标志？俺还有一个问题：眼镜公司以后还在不在GBA上推出机战正统续作？该公司目前为止有何举动，望龙哥及时回答。好了，阿龙，俺们以后再谈吧。 **（广西桂林 迷惑星人）**

星之卡比镜之大迷宫这款作品是自动记录进度的，不玩时自动退出即可。不过下次开机进入游戏时不是从退出的地方继续，而是从关机前的那一关继续。上期本刊无双报道的OG2不知道算不算你所认可的机战"正统"续作？因为据龙哥所知，有不少机战饭对原创的OG系列是不甚感冒的。

Q 今次打热线主要报告一好消息：小弟于8月1日上午12时左右舍生抱回PS2 50001型一部，全新，用电软介绍的方法弄了二个多小时，据观察未发现敌情，结果把低血糖的BOSS弄昏了。大喜之日特给龙哥报喜（大家乐一个）。我虽是电软老读者，但还是有些地方不懂，望龙哥指点，我用PS2（加芯片）读某些游戏时一直黑屏，但手柄灯是亮的，是怎么回事？是不是主机的问题，在读DVD碟片时，有时放到一半出现……not to read字样，是怎么回事？50001型可以随便配一个DVD摇控器吗？因为国版DVD是PAL制，而美版PS2是NTSC制，所以同学借的海里DVD都看不了，请问用什么办法可以让我的PS2认PAL制DVD（我非常想看魔戒呀）。好了，这就是小弟一些问题，请龙哥"务必"接招。对了，我也是正宗LP饭，等LP去北京开演唱会，我请你去看哟，前提条件是希望送DOA的海报。 **（河北秦皇岛 安泉）**

得，又一位BOSS给整昏了。你说的黑屏问题，游戏其实已经认了，但是因为光头的问题而读不出来，也可能和芯片有关系。可以。不是制式的问题，是因为现在很多DVD都不是真正的DVD版，而是胶片版，而且国内大部分版本的魔戒都是美版直灌的，所以肯定不是制式的问题啦。让LP演唱会送DOA的海报？这也叫正宗LP饭？

Q 近日看了141期热线后，有一事必须相告，合金装备1代中的训练模式中是可以使用忍者的达成条件，是在故事模式中回国并达到BIG BOSS称号。但忍者只能在训练中使用。此外，小弟也有一事相求，PS2上的火影忍者中的D级任务里的一系列任务的达成条件是什么？（在下日语不好，故看不懂），请赐教看在我提供资料的份上，拜托了！ **（山东 再不斩）**

关于合金中使用忍者的问题，另有四川读者江油指出：MGS完整版（3CD的，DISK3是VR碟），如果把DISK3的VR模式完成到90%以上，就可以在该模式下使用FOX了，不过此法尚有待验证。全D级任务达成条件如下：迷子VS ROCK·李：1，胜利、2，30秒内；邻镇VS宁次：1，胜利、2，奥义2；手传VS鹿丸：1，胜利、2，残留3级的查克拉；孙样VS明人：1，胜利、2，奥义1；老中样VS佐助：1，胜利、2，奥义3；桥作VS再不斩：1，直到时间结束、2，残留HP 80%以上；修业VS佐助：1，胜利、2，攀在墙上2秒以上；修业VS樱：1，胜利、2，攀在墙上3秒以上、3，残留2级查克拉；桥上VS白：1，胜利、2，30秒内、3，使出3回或以上追击；阴谋VS 再不斩：1，胜利、2，30秒内、3，使出6回或以上追击；中忍开始VS我爱罗：1，胜利、2，不能使用奥义、3，30秒内；挑战VS ROCK·李：1，胜利、2，不能使用奥义、3，不能使用术；飞VS明人：1，胜利、2，30秒内、3，身上持有[瞬身的卷物]（忍具）；大蛇丸VS大蛇丸：1，胜利、2，奥义3；咒印VS佐助：1，胜利、2，对手的查克拉为0。

Q 问题1、本人最近买了个MP3带128M的U盘，我电脑方面的知识很菜，所以问一下，这东西能不能接上PS2充当记忆卡使，我有连线！或接上GBA当烧录卡用。问题2、本人在5个月前买了个EYETOY，感觉不是很清楚，估计是国牌吧！300大洋 不知道原装的像素有多少，应该很清楚吧！ **（江苏昆山 石林）**

回答1、这个……你所说的U盘不能当PS2记忆卡也不能当GBA上的烧录卡，这些东西是不能通用的，不然那些游戏周边厂商也都甭混饭吃了。毕竟游戏机和电脑还是相差很大的；回答2、5个月前就能买到300大洋的EYETOY？5个月后的今天EYETOY摄像头也就比这价低上那么一点，肯定是组装无疑。EYETOY摄像头有35万像素和30万像素之分，不过从目前龙哥所知的情况来看，市面上流通的都是30万像素的那种。

包打听 ■"皇牌空战"4这款游戏中最后一架收音机为什么买不到，我从最简单玩到最难都过去了，但是最后一架收音机始终没出现，是为什么？ （甘肃金昌 郭俊）

包回答

● 第141期"包打听"飞龙RPG回：以下便是12个Dユニット打法：D01：游戏中后期重选发掘所上空，在路的左分支，对某一只鸟射击后，会有鸟群主动把你带到D01所在隐藏处(据说这个很难拿，我打时却只一次便成功了)。D02：溪谷深处有一瀑布，瀑布中有一入口，进入可得。D03："ガリル沙漠中"，"ズースー"左边的柱子。D04：在"ガリル沙漠"的遗迹中，在旧世纪遗物2中间，再进下一张地图。D05："ウル"水底遗迹，入口右侧，需飞龙成长才可得。D06："ウル"北部，仔细找一下即可。D07："ウル"地下遗迹，生体兵器实验所，也就是?层，需后期才可进入且此处要改乘飞艇。D08：在"ウル"地下遗迹4层，有很多柱子（宝箱？）的地方要飞龙成长后才可得到。D09/10：在"ソア森林"完成消灭旗舰情节后进入内部，在禁之门前可得。D11/12：游戏最后的塔内部，在第14层的入口内，仔细找一下。 （上海 一青小和尚）

● 第140期包打听里《勇者斗恶龙5》中南方之塔拿不可思议之镜，正确方法是一直向前，虽然前面没路，但可以向前移动，宝物就这样到手了。 （贵州遵义 张强）

在下不久前在意趣收了一gt force pro，2手的1000大洋。可是在玩的时候不是像宣传说的那样900度啊。两边加起来也就一圈，卖东西的说只有GT4才支持900，是不是真的啊？谢谢（北京 xaerokry）

1000大洋就入手了GT FORCE PRO？虽然是二手，还是让人羡慕啊——这可是多少赛车迷梦寐以求的顶级装备啊！除了预计年底将会推出的GT4，已经推出的GT4序章也支持900度拟真，不放心的话你可以买一盘试试。

www.vgame.cn

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间 2004年8月28日

全硬件新作情况发售表

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月2日	随身玩伴 多罗盛会	どこでもいっしょ トロといっぱい	ETC	SCEJ
9月9日	多罗罗	どろろ	ACT	SEGA
9月16日	安琪莉可ETOILE	アンジェリークエトワール	SLG	KOEI
	战国无双 猛将传	战国无双 猛将传	ACT	KOEI
	首都高BATTLE01（BEST）	首都高バトル01（BEST）	RAC	元气
	网球王子 结成最强的队伍吧！	テニスの王子様 最强チームを结成せよ！	SLG	KONAMI
	职业棒球SPIRITS 2004 CLIMAX	プロ野球スピリッツ2004クライマックス	SPG	KONAMI
	范·海尔星	ヴァン・ヘルシング	ACT	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
9月22日	剑豪3	剑豪3	ACT	元气
9月30日	蜘蛛人2	スパイダーマン2	ACT	TAITO
	火影忍者英雄2	ナルトーナルティメットヒーロー2	ACT	BANDAI
10月6日	★宇宙战舰大和号 对伊斯坎达尔的追忆	宇宙战舰ヤマト イスカンダルの追忆	SLG	BANDAI
	怪物史莱克2	シュレック2	ACT	D3 PUBLISHER
10月14日	BURNOUT3	バーンアウト3：テイクダウン	RAC	EA
10月28日	格斗之王2003	ザ·キング·オブ·ファイターズ2003	FTG	SNKPLAYMORE
	HARD LUCK	ハードラック	AVG	SPIKE
	凝龙传说	我が龙を见る	RPG	SCE
	J联盟胜利十一人8 亚洲杯	Jリーグウイニングイレブン8アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
10月	DRIVER 3	ドライバー3	ACT	ATARI
	胜利大逃亡	大脱走THE GREAT ESCAPE	ACT	GOTHAM GAMES
2004年秋	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月22日	SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNKPLAYMORE
	★合金弹头4	メタルスラッグ4	ACT	SNKPLAYMORE
10月7日	死或生 Ultimate	デッド オア アライブ アルティメット	FTG	TECOMO
	星球大战 战争前线	STARWARS BATTLEFRONT	ACT	LUCASARTS
10月14日	杀手 契约	ヒットマン コントラクト	ACT	EIDOS
11月9日	★光环2	HALO 2	FPS	MICROSOFT
2004年11月	布林克斯2Battle of Time&Space	ブリンクス2バトル·オブ·タイム&スペース	ACT	MICROSOFT
2004年末	★SUDEKI	スデキ	ACT	MICROSOFT

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月	ZOIDS VS.III	ゾイドバーサスIII	A·STG	TOMY
11月	马里奥聚会6（暂定）	マリオパーティ6（暂题）	ETC	任天堂
11月9日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
11月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
2004年冬	杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	★火炎纹章 苍炎的轨迹（暂定）	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题）	S·RPG	任天堂
	马里奥网球GC（暂定）	マリオテニス GC（暂题）	SPG	任天堂
	超级机器人大战GC	ス パ ロボット大战GC	S·RPG	BANPRESTO
	指环王3 中土第三纪	ロ ド·オブ·ザ·リング中つ国第三纪	ACT	EA
	NARUTO-激斗忍者大战3	NARUTO-ナルト 激斗忍者大战！3	ACT	TOMY

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
9月16日	★口袋妖怪绿宝石	ポケットモンスター·エメラルド	RPG	任天堂
9月20日	守护英雄ADVANCE	アドバンスガーディアンヒーローズ	ACT	TREASURE
10月7日	★火炎纹章·圣魔的光石	ファイアーエムブレム圣魔の光石	S·RPG	任天堂
11月11日	★塞尔达传说——不可思议的帽子	ゼルダ 不思议のぼうし	A·RPG	任天堂
	七龙珠ADVANC ADVENTURE	ドラゴンボール アドバンス アドベンチャー	RPG	BANPRESTO
2004年内	★F-ZERO	F-ZEROクライスマックス	RAC	任天堂
	★超级机器人大战OG2	スーパーロボット大战オリジナルジェネレーション2	S·RPG	BANPRESTO
	★王国之心——记忆之链	キングダムハーツチェーンオブメモリーズ	A·RPG	SQUARE·ENIX

老是不够看 老是嫌太慢

掌机迷来改变



每月两期《掌机迷》，你将会从中得到——最高速的新闻信息，让你知道的消息和我们一样快；第一手的市场行情，奸商的小把戏再也不会伤到你；新作公开与日美同步，完全掌握你所关心的热门游戏的情报更新；最全最快最详细的攻略研究，你玩到的任何掌机游戏都可以在《掌机迷》上找到你需要的答案；丰富全面贴心的特别策划，一本在手让你读到心满意足；独家热门的封神影像与最新游戏片段，新作玩不到照样可以看得到；每期帮你收集最实用的工具游戏壁纸，可读可看还可用……无数的精彩，尽在每月两期《掌机迷》！

掌机迷正式半月化 每月1日/15日上市



《掌机迷》9月上全面热销中！

改进一 掌机迷VCD

满满四十分钟精彩影像！
足足游戏工具壁纸珍藏！
阿拉丁超难度演示！
月轮无损体力速通！
克尼克全头脑无伤！
CT特种部队全程指导！

改进二 全铜版印刷

高级纸张打造更精美的印刷效果，《掌机迷》将与掌机硬件一同进化，将养眼进行到底！

展现掌机最精彩！

改进三 超值大降价

最好的《掌机迷》最低的价格

9.8 RMB

最流行的掌机杂志当然要有最实惠的超低价格！

改进四 九月大抽奖101名！



9月奖抽取GBASP11名，蒙利德金属像50名，任天堂经典掌机GB系列和GW系列各20名，共101名！

参加办法：将当期《掌机迷》随刊携带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。复印件无效。9月抽奖活动截止日期为9月30日，时间以当地邮戳为准。

改进五 《掌机迷》正式半月化

9月上全面上市！
9月下锁定——
9月15日

最全最快，《掌机迷》突破信息极限，正式半月化！质量如一，内容更加充实更加精彩，完全第一时间锁定掌机相关情报，最速最全送到你的手中！拥有《掌机迷》，尽情打游戏！

每月1日/15日上市，敬请留意！

详细情报敬请留意 www.vgame.cn 及《掌机迷》论坛 www.magiczone.cn

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取



电子游戏软件 GAME SOFTWARE Vol.143
主办单位：中国科协工程学会联合会
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn
制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
版权声明：本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
零售价9.8元

ISSN 1006-5032
20>
9 771006 503000

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP
GAME SOFTWARE 2004年第20期 总第143期
电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究